

PHANTASY STAR™ PORTABLE 2

	INSTRUCTION MANUAL.....	2
	MODE D'EMPLOI	68
	BEDIENUNGSANLEITUNG	139
	MANUALE DI ISTRUZIONI	208
	MANUAL DE INSTRUCCIONES	279



GETTING STARTED

For information on setting up your PSP™ (PlayStation®Portable) system, please refer to the instructions in the manual supplied with the PSP™ system.

Instruction manuals are also available at:
<http://uk.playstation.com/psp/support/>



PHANTASY STAR™ PORTABLE 2

BASIC CONTROLS PSP™ SYSTEM

L : Reset camera/Lock-on

R : Guard/Switch Weapon Hand



△ : Photon Art/Charge Shot

□ : Attack

○ : Action Palette/Cancel

× : Dodge/Access/Pick-up/Select

Move camera

Walk/Run/Move first person camera

START: Display Main Menu
SELECT: Toggle Shortcut Display



English

PHANTASY STAR™ PORTABLE 2

BASIC CONTROLS PSP™GO

SELECT:

Toggle
Shortcut
Display

START:

Display Main
Menu

Walk/Run/

Move 1st
Person Camera

Move Camera



L : Reset Camera/
Lock-On

R : Guard/Switch
Weapon Hand

△ : Photon Art/Charge
Shot

□ : Attack

○ : Action Palette/Cancel

× : Dodge/Access/Pick-
up/Select



English

STORY

Somewhere beyond the vastness of space, the mother sun and her three planets formed the Gurhal system. There dwelled the humans and their kin; beasts, newmen and casts. They struggled against a mysterious alien lifeform – the Seed, which pushed them to the edge of oblivion. But at long last, they overthrew the Seed, and banished it forever.

Three years have passed. Here in Gurhal the scars of war are everywhere. We are plagued by a lack of resources, but there is hope. We have a new theory of sub-space travel, making possible an exodus to the stars beyond. Our government, military and business leaders have joined in solidarity to make the dream of sub-space travel come true and bring a new future to Gurhal.



GAME DATA

SAVE DATA

A minimum of 650KB of free space is required on a storage media to store character data (8 character data slots). Character progress is not saved automatically. Saving can only be performed at the city via the **Main Menu**, and in designated save locations in the field.

To save the game in the city, press START to open the **Main Menu**, and select **System** → **Save**.

SWITCHING GAME MODE/CHARACTER

To change game mode or player character, press START to open the **Main Menu**, and select **System** → **Return to Title Menu**. Then select **Continue** to repeat the process as above.



STARTING UP

Press START during the title sequence to open the Title Menu and select from the following:

NEW GAME

Create a new player character and start a new adventure from the beginning. To create a character, follow the on-screen prompts to choose a race, gender, face, body type, clothing and voice before entering a name and type. Only the selected type will directly affect the gameplay. A MySynth which will support you in battle is also selected here. The name and Synth type can be edited later. Proceed to **Select Mode**.

CONTINUE

Choose a previously created character to continue their adventure, and proceed to **Select Mode**.



IMPORT

Here you can import character and save data from other versions of the game. Please note that imported data cannot be used with previous versions of the game. However, the original data is not affected, so you can continue to play this with its original title.

- To import character data from Phantasy Star™ Portable, ensure the storage media containing the data is inserted before starting your PSP™ system. Then from the **Title Menu**, select **Import** → **Import Character**, and then choose a character to import and a slot to save it to.
- To import a game started in the trial version, ensure the Memory Stick Duo™ containing the data is inserted before starting your PSP™ system. From the **Title Menu**, select **Import** → **Import Trial Version Save Data**. Note that both character slots (including empty slots) will be imported.



SELECT MODE

After selecting **New Game** or **Continue**, you will progress to **Select Mode**. Here you can choose from the following modes:

- | | |
|---------------------------|---|
| Story Mode | A structured game mode for one player. Follow the story to progress through the game. |
| Multiplayer | A free play mode for up to four players connected via Ad Hoc Mode. |
| Online Multiplayer | A free play mode for up to four players around the world connected via Infrastructure Mode. |

Depending on mode, certain menus and other features will vary slightly.

CITY AREA

This is where you spend time between missions. The main areas are as follows:

LITTLE WING

This is the office of the mercenary group Little Wing. Here you can talk to other characters, and progress the story in Story Mode.

YOUR ROOM

This is your private space in which you can prepare for missions and invite registered friends as guests.

- | | |
|-----------------------|---|
| Common Storage | A place to store items and meseta, which can be accessed by all 8 characters. |
| Dressing Room | Change clothes/parts to customise your appearance. |
| Visiphone | A terminal for checking play results and achievements, the glossary, and entering passwords during campaigns. |

MySynth

Waits in your room while you're in the city. Approach your MySynth and press the  button to learn about and access your room functions. It can also be added to your party and provide battle support, which will vary significantly depending on its part number. Check its status from the **Main Menu** under **Player Information** → **Stats**.

Guests

In Multiplayer and Online Multiplayer modes, you can visit the rooms of other players, or invite them to yours.

CAFE

Relax, trade items, and receive orders from clients.

Item Trader

Exchange items with friends. Both parties must approach the Item Trader, and select a friend to trade with, and an item to give. Details of the other party's item will be displayed. If both agree to the trade, it will go ahead. Note that some items cannot be traded or passed in the field.



Client Order

As the story progresses, clients in the cafe will start to offer missions you can accept. Currently accepted missions can be checked from the **Main Menu** under **Mission Data**. Approach the client again when the mission is cleared to receive your reward.

BATTLE AND STYLE SHOPS

Purchase items, weapons and services. Some shops allow you to sell items from Common Storage.

Weapon Shop

Buy weapons and Photon Art discs. You can also have your weapons strengthened* here.

Shield-Weave Shop

Buy Modules to equip to your Shield-Weaves and improve your defence parameters.

Item Shop

Buy recovery items, traps, and other useful items.

Sayo the Mystic As the story progresses, the services of the mystic will be available a maximum of once per mission. The level of blessing will vary depending on how much you pay.

*A weapon can be strengthened up to 10 times. After this, an Extend Code item can be used to strengthen it further, but this will increase its LV and weapon grade, so you may find yourself temporarily unable to use it.

Interior Design Buy reform tickets to decorate your room and upgrade your MySynth.

Salon Change your character's appearance and voice.

Costume Shop Buy clothing/parts, and make use of the Dressing Room.

PARTNER CHARACTER

You can invite characters you exchange Partner Cards with in Story Mode, as well as your MySynth, to join your party before embarking on missions. From the **Main Menu** select **Community → Party → Invite Partner**.



*Partner characters are not included in the number of party members set in **Party Settings** during Online Multiplayer games. The number should be set to reflect the number of human players.

Partner Character Behavior

Partner characters:

- Move with the player, but exercise some autonomy in battle and support roles. It's possible to issue instructions to them via Shortcuts.
- Will change level with the player character.
- Will recover after a period of time upon becoming unable to fight. Can also be restored with recovery items. Even if the character becomes unable to fight, rank etc. will not decrease (with exception of certain story missions).
- Cannot pick up items or meseta.

MISSIONS

Tasks taken on by mercenaries are referred to as missions. Once accepted, take your party to the field where the mission will be carried out.

Accepting Missions

First proceed to your ship via the teleporter at the centre of the city. There you can access the terminal to enter the Mission Counter. The party leader selects and begins the Mission, while other members simply select **Begin Mission**.

Returning from Missions

If you clear, abandon or fail a mission (all players except partner character unable to fight) you will return to the ship. In some game modes and missions, you can return to the ship without losing your mission progress.

If you successfully clear the mission, elapsed time, defeated monsters, and other factors determine a rank from **C** (lowest) to **S** (highest). Reward in items and meseta are based on rank and mission difficulty. Type Points (p.21) are also awarded for certain missions.



Mission Types

For each mission there are specific entry conditions such as game mode, party members, LV etc. For the purpose of explanation, game mode limitations are represented below via the following icons.

 **Story**

 **Multiplayer**

 **Online Multiplayer**

*No icon indicates the feature can be accessed from all modes.

■ Story Mission

A single player mission to progress the story, with party members automatically added. The main story is divided into chapters, with the main missions divided into acts. You can save your progress between acts and even return to the city.

After clearing a mission, it's necessary to speak to other characters to receive the next mission or clear a free mission, in order to progress the story. You can check your story progress from the **Main Menu** under **Mission Data**.

■ Open Mission

Missions that can be freely accepted, and able to be completed by a single player. Missions are ranked by difficulty from **C** (easiest) to **S** (hardest).

■ Tactical Mission

Some areas have extended missions, or missions with special goals. When accepted in Multiplayer or Online Multiplayer modes, other players in addition to yourself and your partner characters may need to be included in the party.

■ Trade Mission

These become available as the story progresses. A client will ask you to provide them with a specific item in exchange for a reward.

■ Battle Mission

Players fight against each other according to specified rules. Partner characters cannot join these missions, and a minimum of 2 players are required. Players can opt to play in teams, or all against all. On beginning the mission, you will attend a briefing to explain the

rules, after which the game will begin. Depending on the outcome, you will receive Battle Points which are reflected on your Partner Card.

■ Challenge Mission

Very difficult missions with specified rules such as fixed character and Type LV, and limitations to item usage. Partner characters cannot join these missions, and a minimum of 2 players are required. Choose a Type to begin the mission. Depending on results, Challenge Points will be awarded and reflected on your Partner Card.

■ Urgent Missions

These time sensitive missions occasionally appear at the Mission Counter. They disappear just as fast, so take care not to miss out on the action.

TYPE COUNTER

Approach the Type Counter for a range of Type related services. There are four character Types as follows:



Hunter	Skilled in melee combat. Strong attack and defence. Operates handheld weapons and recommended for beginners.
Ranger	Skilled in long range combat, and makes an excellent support character. Recommended for intermediate players.
Force	Skilled in magic use. Recommended for advanced players.
Vanguard	Skilled in various battle styles, and can take on roles as required.

At the Type Counter you can change your character Type (for a fee), allot Extend Points to upgrade/downgrade your weapon skills, and customise abilities.

Weapon Grade by Type

For each Type, your character is weapon graded **C** (easiest) to **S** (hardest) individually for all weapon categories. You can only equip weapons of an equal or lower grade to your character's current Type weapon grade.



Type LV

Each Type has its own LV. When Type Points (awarded on clearance of missions) reach a certain value the Type LV will increase.

As Type LV increases, Extend Points for upgrading weapon skills will also increase, and Abilities will be added. These can be managed from the Type Counter.

IN THE FIELD

The field areas are where missions are carried out and monsters are fought. Some fields will have a boss monster waiting at the end – defeat the boss to complete the mission.



GAME SCREEN





① Target Display

Information on the target currently locked onto.

② Key Display

Status of keys required to open doors and laser fences.

③ Radar Map

Shows explored areas, and locations of party members and monsters.

④ Lock-On Cursor

Automatically targets enemies within attack range. Will turn red when locked-on to an enemy.

⑤ Damage/Recovery Display

Damage to enemy in white (grey from other party members), damage to party in red, recovery in green.

6 Chain

Shows number of attacks in chain.

7 Simple Status

Own LV, Experience, HP/PP, and party member LV and HP. The colour shown next to each character corresponds to their colour on the Radar Map.

8 Blast Gauge

When this fills and flashes, a special skill determined by race becomes available.

9 Action Palette

The action button functions are displayed here. Opening the Action Palette allows you to easily change weapons and armour, and use consumable items in your inventory.



RADAR MAP

Party characters are shown using the same colour as on the simple status. When they move beyond the map's range, their icon will flash at the edge in their current direction.

▲▲▲▲ Party characters

● Monster

● Dummy trap

▲ Area start

— Entered gate

● Key

● Area goal

— Unentered gate



— Locked gate



SIMPLE STATUS

- ① Character Name/Leader Icon
- ② Character Icon
- ③ Blast Gauge
- ④ Level/Experience
- ⑤ Current HP (Max)
- ⑥ Current PP (Max)





ACTION COMMANDS

analog stick	Move character. Move Goggle View (first-person) camera.
directional buttons	Move camera. Select shortcut (messages and orders).
X button	Dodge (use with analog stick). Access. Pick up Item (hold for multiple items). Select.
O button	Display Action Palette. Cancel.
△ button	Photon Art (melee, technic). Charge shot (hold to charge, then release to attack).
□ button	Attack (melee, bullet), Photon Art (bullet, technic). Display Action Menu (visual character gestures etc.).
L button	Reset camera. Side step (held while moving). Lock-on (held). Toggle first-person camera (with directional button).

R button	Guard. Switch single-handed weapons (when left and right hands are equipped with different weapons).
START	Toggle display of Main Menu .
SELECT	Toggle display of Shortcuts (messages and orders), Simple Keyboard.

Moving Characters

Use the analog stick to move the character around the field. Push a little to walk, or further to run. Hold the **L** button to side-step.

Camera Controls

The camera will automatically follow the player character. Press the **L** button to reset the camera behind the character, or use the directional buttons to reposition as desired. Hold the **L** button while pressing a directional button to switch to Goggle view (first-person perspective), then use the analog stick to adjust the camera. Press the **L** or **X** button to return to normal view.

If you are using certain ranged weapons, you can use Goggle view to take aim using the reticule provided. Other attacks cannot be performed in Goggle view. It's also possible to see things that aren't normally visible. This is useful for finding hidden items and traps.

Lock-On

When there are monsters within attack range, hold the **L** button to lock onto one of them. While locked on, your movement will constantly face and follow the monster.

Lock-On Cursor

When a monster is within range, the lock-on cursor will be displayed as follows:

- | | |
|---|--|
|  Attack/Lock-On unavailable |  Attack/Lock-on Available |
|  Attack unavailable/Locked on |  Attack available/Locked on |
|  Attack unavailable/Escaped lock-on | |

ATTACK

There are three kinds of weapons with a range of effects.

Melee Weapon Short range direct attacks, e.g. swords. Attacks do not consume PP, but linking a Photon Art allows you to use PP to deal more powerful attacks.

Ranged Weapon Long distance attacks e.g. guns or bows. Attacks consume PP, and linking the Bullet Photon Art increases round capacity. You can also gather energy (Charge Shot) before attacking.

Technic Weapon Attacks using Photon Art technics. Comes in various types covering various distances and attributes, and with practice can lead to powerful attacks. Use consumes PP.

Chain Combo

Continuous uninterrupted regular or Photon Art attacks (□ button) will result in a display showing the Chain number. Performing a technic attack (△ button) while the display remains on-screen will cause its power to be increased proportionally to the chain number

displayed, but will reset the chain. The chain display will reset automatically after a short time if no attacks are performed.

Combo Attacks/Perfect Attacks

Press the  button for a regular attack; up to three attacks can be combined into a combo. On the 2nd or 3rd attack, pressing the button at just the right time will give a Perfect Attack. The character will glow temporarily and inflict greater damage than normal.

Charge Shot

Only available with ranged weapons. Hold the  button for a short time to charge – the weapon will begin to glow. After a time, a colourful aura will show the charge is complete. Release the  button to unleash a powerful attack that consumes greater PP. Releasing the  button early, or taking damage while a charge is in progress will reset the charge.

Special Effects

Depending on the attack, it's possible to inflict greater damage or special effects to enemies. These can also be received from monsters.



■ Blow Away/Knock Back/Down

While the enemies are off balance, their defences are low so this is a good opportunity for follow up attacks.

■ Status Abnormalities

Change enemy status to fire, ice etc. This will end after a short time or with an appropriate recovery item/technic.

USING THE ACTION PALETTE

During a Mission, press and hold the  button to display items, weapons and armour in the Action Palette. Use the directional buttons and release the  button to choose which weapon or armour is equipped, or to use an item.



Viewing the Action Palette

- 1 **Button details:** action associated with each action button.
- 2 **Left-hand weapon marker:** shown when a weapon is equipped to left hand; weapon icon will flash in red. Press the **R** button to toggle.
- 3 **Equipped weapon icon:** shows weapon, armour and Element.



Action Palette Setting

From the **Main Menu**, select **Items** and then **Weapons**, **Armour** or **Item**. Choose the equipment to set in the Action Palette, then select **Add To Palette** from the menu. Choose a slot to enter the equipment. Six slots are available for weapons, armour and items respectively. In the case of weapons, a single slot can contain one or two single-handed weapons, or one double-handed weapon. Equipment is removed via the same process.

DEFENCE

There are various ways to defend against monster attacks.

Guard

When equipped with a double handed weapon or a single handed weapon with shield, press the **R** button to Guard. This significantly reduces incoming damage and prevents status abnormalities. PP is consumed.

■ Perfect Guard

Using Guard with the correct timing in response to an attack allows Perfect Guard, which completely eliminates incoming damage. You can also counter attack immediately after letting the Guard down.

■ Perfect Guard with Shield

A successful Perfect Guard with a shield allows you to counter-damage the monster as determined by the shield's parameters.

Dodge

Press the  button while holding the analog stick in a given direction to execute an emergency evasion move. During Dodge you will not receive damage, so it's useful for escaping attacks or after stepping on traps. PP is consumed.

Automatic Guard

Attacks from the front will be automatically guarded against. Effectiveness is determined by your own Basic Evade and enemy Attack parameters.



GAMEPLAY

MONSTER APPEARANCES

Monsters will appear and attack at specific points on the field.

Monster Leader

Leaders when present will appear different to the other monsters, and in addition to being more powerful may also offer support functions. Such leaders will appear on the target display as follows depending on their support abilities:



Leader



Raise attack



Raise defence



Raise intelligence



Raise recovery

Unique Monster

Some monsters surrounded by a bright aura will suddenly change and become powerful, so attack with caution. They sometimes drop special items.

SPECIAL ABILITIES BY RACE

After certain conditions are met, humans and newmen can acquire Mirage Blast, casts acquire SUV Weapon, and beasts Nano Blast. These are very powerful weapons that affect enemies over a wide range, as well as providing some recovery action to party members.

Conditions

Reach LV 10, purchase the relevant item from the Shield-Weave shop and link it to your Shield-Weave as a Module.

Activating

When Blast Gauge is full in simple status, stand still and press the  and  buttons together. Blast Gauge increases as damage is inflicted and received.

Status Abnormalities

Can be inflicted on enemies using Photon Arts, or received from certain monsters, traps etc. Icons are shown in the simple status as follows.



Fire: HP will decrease slowly over a set period. It will not reduce to zero.



Shock: Some attacks including skills and bullets unavailable.



Ice: Movement becomes impossible for a set period. Incoming attacks may be sufficient to thaw.



Confused: Movement and attack targets will become random for a set period. Friendly targets may also be attacked.



Infected: Reduces stamina, and makes it easier to attain status abnormalities.



Poisoned: HP will decrease slowly over a set period. It will not reduce to zero.



Paralyze: Enemies cannot move, and players can only move for a set period.



Sleep: All attack, movement and item use becomes impossible. Guard is also impossible. An incoming attack may wake you.

Slow (no icon display): Movement and attacks etc. will become sluggish.

STATUS CHANGE

Technic use may cause a change in status as follows. Only one status change can be effective at a time, and higher LV takes priority.



Increased attack and technic.



Increased defence and stamina.



Decreased attack and technic.



Decreased defence and stamina.

EXPERIENCE

Defeat monsters to receive Experience points. If another character defeats the monster, then as long as you've attacked it once you'll receive 70% of the usual experience awarded (100% from bosses introduced by movie scene).

GAINING LEVELS

Increase experience to a specified value to increase your level. This improves parameters across the board, and restores HP and status abnormalities.



UNABLE TO FIGHT

If HP reduces to zero, you will become unable to fight. Unless you have a recovery item or another player helps you, then the battle is over for you, and you will return to the ship.

DROPPED ITEMS

Items appear when you defeat certain monsters or destroy containers. Press the  button nearby to pick up. Yellow boxes contain weapons, blue boxes contain armour, and green boxes contain items. Smaller gold boxes are meseta.

QUICK ORDER

Partner characters will exercise their own judgement in battle and support roles. Depending on circumstances though, you can issue additional instructions known as Quick Orders. Press SELECT while in the field to open the Shortcuts. In Story mode, Quick Orders can be selected, whereas In Multiplayer and Online Multiplayer modes, you can toggle between Quick Orders and Quick Text (messages you can enter via the Simple Keyboard).

Order Types

- Free:** Act by own judgement. **Melee:** Prioritise melee attack.
Ranged: Prioritise ranged attacks. **Heal:** Prioritise healing/support.
Follow: Prioritise following the player. **Blast Charge:** Prioritise charged attacks.
Blast Release: Use Mirage Blast/SUV Weapon/Nano Blast when gauge is full.

USING TRAPS

Traps bought at the shop can be added to the Action Palette and used. Select the trap and press the  button to set. The trap will go off after a period of time and any enemies in range will be damaged or given status abnormalities.

SYSTEM

WEAPONS

There are three different types of weapons; melee, ranged and technic. There are also differing ways to equip weapons depending on Type, including single and double handed weapons.

PHOTON ART

Photon Arts allow commands that cause greater damage than a regular attack, status abnormalities, recovery, and other support functions, while consuming PP. Functions are divided into attack, bullet and technic.

PP (Photon Points)

Each character has a certain amount of PP, a portion of which is consumed when using Photon Arts, ranged weapons, charge shots, guard, dodge, etc. PP recovers automatically over time.

Acquiring Photon Arts

Typically these come on discs purchased at the shop or as drop items. From the **Main Menu**, select a disc from **Items** → **Item**, and select **Learn** to acquire the art. The art can then be linked to a weapon via **Items** → **Weapons**, and used in battle.

To return a learned art to its disc, Select **Technics** in **Player Information**, and choose the art to forget.

Technic LV

Depending on the technic LV, the range and power can vary. Increase the LV of a technic by learning from a disc with a higher LV.

Photon Art Categories and Types

There are three distinct categories of Photon Arts as follows:

- | | |
|--------------|--|
| Skill | Photon Art linked to melee weapons. Increases damage with attacks. Specific skills vary depending on weapon. |
|--------------|--|

Bullet Links to bullet weapons. Attaches effects to bullets.

Technic Photon Art linked to technic weapons. Can fulfil attack, recovery and support roles. Technics can be linked to all magic weapons.

ARMOUR

Most armour comes in the form of a Shield-Weave. A Shield-Weave has a number of slots in which the user can place Modules enabling a variety of effects. Shield-Weaves and Modules also have grades; higher graded Modules cannot be placed in a lower graded Shield-Weave. Modules are placed via **Items** → **Armour**. A single Module can be linked simultaneously to up to six Shield-Weaves.

WEAPONS AND ARMOUR ELEMENTS

Even amongst the same weapons and armour, element and bonus values can increase its monetary worth and application. If a monster has a particular element, attacking with a weapon of the opposing element is more effective.



Flame



Ice



Lightning



Earth



Light



Dark

ITEMS

There are two kinds of items; consumable items which will disappear from your inventory once used, and regular items which can be used, equipped, and traded.

Rare Items

Rare items are found in red boxes which are occasionally dropped. If you find one in Multiplayer or Online Multiplayer modes, the details will be flashed on-screen for all players to see.



MAIN MENU

Press START during gameplay to display the Main Menu as detailed below.



ITEMS

View the Inventory window as follows:

① Total Items

The number of items you have in total, and in each category.

② List Window

Items separated by category (Weapons, Armour, Item, Clothes/Parts, Others). The following icons are displayed to the left of items for reference:





Equipped



In Action Palette



Not available



Grade (C/B/A/S)

③ Status Window

The status of the selected item is shown here. Numbers displayed in red show an increase, blue a decrease, and green if already purchased (shop only).

When a weapon is selected:

- Maker logo, Grade, Item Name
- Maker (Times upgraded)
- Attack/Magic Strength (Max) ■ Accuracy (Max)
- Element (Element Bonus)
- Special Effect, Effect LV
- LV to Equip (Current LV/Grade)



Photon Art Linked to Weapon

- Button, Category, Name
- Photon Art Skills, Bullets, and Ranged Weapons:

PP Cost (Photon Art LV)

Attack Strength Ratio (Actual Strength)

Accuracy Ratio (Actual Accuracy)

- Attack with Melee Weapon: Strength (Max), Accuracy (Max)
- Technic with Technic Weapon: PP Cost (Photon Art LV), Magic Strength Ratio (Actual Magic Strength)

Armour (Shield-Weave)

- Maker Logo, Grade, Name ■ Maker
- Defence (Max) ■ Evade (Max)
- Mind (Max) ■ Stamina (Max)

Tornado Break		
PP Cst :	50	LV4
ATK :	124%(	376)
ACC :	100%(	79)
Attack		
ATK :	141(	304)
ACC :	21(	79)

Car Weave		
GRM		
DEF :	27(	84)
EVA :	20(	62)
MND :	47(	90)
STA :	0(	18)
Min. Lv. :	1(	11)



- Required LV (Current LV)
- Linked Module ■ Element, Element Bonus

Armour (Module)

- Module Name ■ Maker Logo, Grade, Maker Name
- Module Type ■ Module Effect
- Restrictions by LV or Element

Using Equipment

The following options appear depending on the item/equipment you select:

- **Add to Palette:** Set item to the Action Palette.
- **Link Photon Art:** Choose a Photon Art and link to a weapon.
- **Link Module:** Choose a Module and link to a Shield-Weave.
- **Cancel All Links:** Unlink a Module from all Shield-Weaves.





- **Use:** Use the item straight away.
- **Learn:** Use a disc to learn a Photon Art.
- **Drop:** Put on the ground (field only).
- **Shared Storage:** Place item in Shared Storage.
- **Discard:** Throw away unneeded items.

If your item space fills up on the field, send unneeded items to the Shared Storage. This will allow you to pick up other valuable items such as weapons.

PLAYER INFORMATION

Stats

■ **LV/Race**

■ **Type/Gender**

■ **Special Abilities**

Displays availability of Mirage Blast, SUV Weapon or Nanoblast.

■ **HP/PP**

Shows current and maximum HP and PP.

■ **ATK:** Basic Attack Strength

■ **DEF:** Basic Defence Strength

■ **ACC:** Basic Accuracy Strength

■ **EVA:** Basic Evasion Strength

■ **TEC:** Basic Technique Strength

■ **MND:** Basic Mind Strength

■ **STA:** Basic Stamina Strength

■ **Exp.:** Experience

■ **Next LV**

Shows the value of experience required to increase LV.

■ **Meseta**

■ **Blessing**

Shows effects received by the Mystic.

■ **MS Augmentation**

Shows the effect of support from MySynth.



-  **Equipment:** Shows a list of all equipped items.
-  **Photon Arts:** Shows a list of all acquired Photon Arts. Select from here to return one to its disc.
-  **Types:** Shows a list of each Type's LV, equipped Abilities, Extend Points, grade, and status comparisons at time of change.

MAP

Shows a map of pertinent local information. Use the directional buttons to move the display, and the **L** / **R** buttons to zoom.

MISSION DATA

-  **Progress:** Shows progress of main story and client requests.
-  **Quit Mission:** Abandon the current mission and return to the city.

COMMUNITY

Party

■ Invite Partner

The leader can invite MySynth and other characters to join party.

■ Leave Party

Party members can select to return to the Matching Counter.

■ Disband Party

Party leader can dissolve the party and return to the Matching Counter.

■ Remove Member

Party leader can return a member to the Matching Counter. An invite can allow them back.

■ Party Settings

Party leader can change set conditions.

Simple Mail

Exchange messages with friends, and receive official announcements.



Partner Card

A card containing your characters' information and statistics to exchange with friends. Note that all 8 characters share the same Partner Card.

■ **Partner Cards**

Select a friend to view and manage their Partner Card.

■ **Partner List**

View and manage your partner characters.

■ **Your Card**

The card you can pass to others. You can also add comments.

■ **Send**

When other players are in the party, you can give them your card. If they choose to receive it then you will be registered as a friend.

■ Receive Card

Receive a card to register the character as a friend. Up to 4 non-received cards can be held at a time, with the oldest being deleted first as new cards come in. Up to 100 cards in total can be received.

■ Edit Card Name

Change the name on your card. Defaults to the originally set name of first character. The card name is the same for all 8 saved characters.

■ Ranking Data

See how you compare to your friends in a variety of categories.

Blacklist

Manage your list of blocked players.

Quick Text

Register message shortcuts for display during gameplay.

Auto Words

Set messages to be automatically displayed during certain conditions.

Chat Log

See the record of live chats.

SYSTEM

 **Save:** Save your game progress from the city only.

Options

- **Text Display Speed:** Set the speed that messages are displayed.
- **Music Volume**
- **Sound Effect Volume**
- **Radar Map Display:** Set radar to be based on Direction or Camera.



- **Detailed Display:** Decide how button icons should be displayed when commands become available.
- **Main Menu Cursor Position:** Set menu cursor to return to top on open, or retain former position.
- **Character Data Display**  : Decide whether or not character information will be shown above their heads in the field.
- **Camera Controls:** Decide camera controls when following player and 1st person.
- **Weapon/Technic Swap:** Decide whether technics of single handed weapons and some magic weapons are set by holding the button or clicking once.
- **Lock-On:** Decide whether lock-on is set by holding the button or clicking once.
- **L/R Button Settings:** Switch the commands assigned to the two buttons.
- **Back**
- **Return to Default**



Return to Title Menu

Quit the game in progress and return to the Title Menu. Please note that saving is not automatic, and any unsaved progress will be lost.

MULTIPLAYER

Allows up to 4 players to play via Ad Hoc Mode. Receive missions at the Mission Counter, form a party with your friends, and head for the field to fight!

STARTING THE GAME

After creating or selecting a character, select **Multiplayer** from the **Title Menu**. Players then select differently depending on whether they're the party leader, or party member.

Leader

The party leader selects **Form Party**. As others join the party, their names will appear. When all members are accounted for, select **Begin Party Play** to begin.

Member

Select **Join Party** and choose the leader's profile.

Play begins in the city area. Prepare before entering missions at your ship. When the Leader selects a mission, it will begin.



ONLINE MULTIPLAYER

Tackle missions with other players from around the world via Infrastructure Mode.

Online Multiplayer is a free service. Connection fees may be incurred depending on your internet service provider. Note that this service may be terminated permanently after a certain period. A PlayStation®Network account is also required.

Acquire Little Wing License

- ① From the Home menu, select **PlayStation®Network** → **PlayStation®Store**.
- ② Select **Enter Code**. Find the 12 digit code supplied with this manual and enter it to register the product and receive your Little Wing License.

Begin Internet Multi Mode

Select **Online Multiplayer** from the **Title Screen**. The PSP™ system will sign into PlayStation®Network. Click **Agree** when the EULA is displayed to continue.

MATCHING COUNTER

Here's where you find other players to join party or exchange mail etc.

Universe (Server) Select

The ★ mark shows the number of players on each server. Note that Matching can only be provided among players on the same server. Make sure your friends are on the same server as you if you want to join them.

Matching Counter Menu

Select a Universe and the Matching Counter Menu will be displayed.

■ View Party List

Search random parties currently formed. Choose a party from the list to join.

■ Form Party

As a leader, decide rules and conditions and form your own party. Select **Form a Party** to return to the city and wait for members.



Note that Conditions are as a reference for players looking to join, but do not limit party membership. Once the leader starts the Mission, the party will be unavailable at the matching counter.

■ Find Party

Search for a party according to the conditions set up by the party leader. Then choose one from a list.

Conditional Search: Choose search conditions.

Friend Search: Search for a party with registered friends.

Party Search: Enter party name to search.

■ Simple Mail

Exchange mails with registered friends.



ETIQUETTE AND BLACKLISTS

Please behave in accordance with the following guidelines:

- The name you choose can be seen by anybody, so please take care in avoiding names that others may find offensive.
- Chat and Simple Mail allow casual chat between players. Please be polite to other players and avoid saying things that may cause offense.
- Other players can see chat conversations. Take care to avoid giving away personally identifiable information, or anything that may be against the law.
- Shutting down your PSP™ system or exiting the Online Multiplayer mode during gameplay will inconvenience other players. Please exit the game from the city.

Blacklist

Add a player to your Blacklist to prevent them from appearing in matching results or sending you mail.

CHAT SHORTCUT

- Press SELECT to display the Shortcut window. Use the directional buttons
← → to toggle Quick Messages and Quick Orders, and ↑ ↓ to select a message.
Quick Messages allow you to communicate messages listed in **Main Menu → Community → Quick Text**.

SIMPLE KEYBOARD

Press SELECT twice to display Simple Keyboard. Here you can enter a message directly.

AUTO WORD

Automatically display messages depending on situation. Can be set via **Community → Auto Words**.

ACTIONS

Attract attention in city areas by performing actions. These are also a fun way to express personality.

ONLINE GAMEPLAY

The two multiplayer modes vary from Story Mode in the following ways:

FIELD LAYOUT

Checkpoints

These are found in the field near the entrance. Set a Checkpoint using the  button (flashes white) to set it as a teleport location.

Teleporters

In some instances, a teleporter is positioned before the final Boss area. All party members must be gathered before it can be activated.

COLLECTING ITEMS

Use Item Trader

Found in the city Cafe. Please see p.12 for a fuller description.

Place Items

In the field or Your Room, select **Drop** from **Items** to place an item on the ground. Other players can then pick it up. Recovery, power up and consumable trap items cannot be traded this way.

In Challenge Missions, all items not set in the Action Palette can be placed.

DROP ITEMS

Drop items will vary depending on the player. Only you can pick up the items that appear on your screen. If another player picks up a rare item, details will be flashed on the screens of all players.

PARTNER CARD UPDATE

When playing with a registered friend, the Partner Card will update automatically with latest information and statistics. Information on Partner Cards can be checked from **Community → Partner Card → Partner List**.



SINGLE PLAYERS

In these modes, the Story Mode and mission contents, strength of monsters etc. will change. To tackle missions as a single player, use the following process. Note that partner characters can be added in any game mode.

Start Multiplayer as a single player

Select **Form Party** at the Matching Counter. Then select **Party Play** without waiting for members to join.

Start Online Multiplayer as a single player

Select **Form Party** at the Matching Counter, then select **Form a Party** to play as a single player. However, unless you set a password to the party, other players will be free to join. Your party cannot be joined while a mission is in progress.



CUSTOMER SUPPORT

Please check www.sega.com/support
or call 0844 991 9999 (local rate)

for details of product support in your region.

Register online at www.sega.com for exclusive news,
competitions, email updates and more.

For more information on this game and to download the full user manual, please visit:

<http://help.sega.com>



DÉMARRAGE

Pour plus d'informations sur la configuration de votre système PSP™ (PlayStation®Portable), veuillez vous référer au manuel fourni avec le système PSP™.

Les modes d'emploi sont aussi disponibles ici :
<http://fr.playstation.com/psp/support/>



PHANTASY STAR™ PORTABLE 2

COMMANDES DE BASE (SYSTEME PSP™)

L : Caméra par défaut/Verrouiller

R : Bloquer/Changer l'arme de main



△ : Art du Photon/Coup chargé)

□ : Attaquer

○ : Palette d'action/
Annuler

× : Esquiver/ Accès/
Ramasser/ Sélectionner

Déplacer la
caméra

Marcher/Courir/
Déplacer la caméra à
la 1re personne

START: Afficher le menu principal
SELECT: Échanger les raccourcis



PHANTASY STAR™ PORTABLE 2

COMMANDES DE BASE (SYSTÈME PSP™GO)

SELECT:
Échanger les raccourcis

START:
Afficher le menu principal

Marcher/
Courir/
Déplacer la caméra à la 1^{re} personne

Déplacer la caméra



L : Caméra par défaut/
Verrouiller

R : Bloquer/Changer
l'arme de main

△ : Art du Photon/Coup
chargé)

□ : Attaquer

○ : Palette d'action/
Annuler

× : Esquiver/accès/
Ramasser/Sélectionner

HISTOIRE

Quelque part aux confins de l'espace, se trouvent le soleil-mère et ses trois planètes formant le système de Gurhal. C'est à cet endroit que vivaient les humains et leurs paires : les Beast, les Newman et les CAST. Tous se battirent contre une forme de vie extraterrestre mystérieuse, les SEED qui les poussèrent au bord de l'extinction. Mais ils finirent par les débouter et ils les bannirent pour l'éternité.

Trois ans se sont écoulés. Ici, à Gurhal, les cicatrices de la guerre sont toujours présentes. Nos ressources sont atrocement maigres, mais un nouvel espoir est né : une théorie sur le voyage sous-spatial qui permettrait un exode au-delà des étoiles. Notre gouvernement ainsi que les chefs militaires et privés ont uni leurs forces afin de faire de ce type de voyage une réalité et d'apporter un tout nouvel avenir à Gurhal.



DONNÉES DE JEU

SAUVEGARDER LES DONNÉES

Il faut au moins 650 KB d'espace libre sur un support de stockage pour sauvegarder les données de personnage (8 fichiers de personnage). La progression du personnage ne sera pas sauvegardée automatiquement. Vous ne pouvez sauvegarder qu'en ville, via le **Main Menu** (Menu principal) dans les emplacements de sauvegarde indiqués sur le terrain.

Pour sauvegarder la partie en ville, appuyez sur la touche **START** pour accéder au **Menu principal**, puis sélectionnez **System** (Système) → **Save** (Sauvegarder).

CHANGER DE MODE DE JEU/PERSONNAGE

Pour changer de mode de jeu ou de personnage, appuyez sur la touche **START** pour accéder au **Menu principal**, puis sélectionnez **System** (Système) → **Return to Title Menu** (Retour au menu du titre). Sélectionnez ensuite **Continue** (Continuer) pour reproduire le procédé comme ci-dessus.



COMMENCER À JOUER

Appuyez sur la touche START à partir de l'écran de titre pour ouvrir le menu du titre et voir les options suivantes :

NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)

Créez un nouveau personnage et commencez l'aventure depuis le début. Pour créer un personnage, suivez les messages qui s'affichent à l'écran pour choisir une race, un genre, un visage, un type de corps, des vêtements et une voix avant de saisir un nom ainsi que votre classe. Seule la classe sélectionnée aura un impact sur le cours de la partie. D'ici, vous sélectionnerez aussi MySynth qui vous aidera au combat. Le nom et le type de Synth peut être modifié ultérieurement. Passez au **Select Mode**. (Mode de Sélection)

CONTINUE (CONTINUER)

Choisir un personnage déjà créé pour continuer l'aventure et passez au **Select Mode**. (Mode de Sélection)



IMPORT (IMPORTER)

À partir d'ici, vous pouvez importer les données de sauvegarde et de personnage des autres versions du jeu. Remarque : vous ne pouvez pas utiliser les données importées dans les versions précédentes du jeu. Cependant, les données originales ne seront pas affectées donc vous pourrez continuer à jouer au jeu original avec.

- Pour importer les données de personnage de *Phantasy Star™ Portable*, insérez le support de stockage avec les données avant de démarrer votre système PSP™. Ensuite, à partir du menu de titre, sélectionnez **Import (Importer) → Import Character** (Importer personnage), puis choisissez un personnage à importer et un fichier où effectuer la sauvegarde.
- Pour importer une partie commencée dans la version d'essai, insérez le Memory Stick Duo™ avec les données avant de démarrer votre système PSP™. À partir du menu de titre, sélectionnez **Import (Importer) → Import Trial Version Save Data** (Importer sauvegarde de la version d'essai). Remarque : les deux fichiers de personnage seront importés (Fichiers vides inclus).



MODE DE SÉLECTION

Après avoir sélectionné **New Game** (Nouvelle Partie) ou **Continue** (Continuer), vous passerez au **Select Mode** (Mode de Sélection). À partir d'ici vous pourrez choisir parmi les différents modes :

- | | |
|--|--|
| Story Mode (Mode Histoire) | Un mode de jeu structuré pour un joueur. Suivez l'histoire afin de progresser dans le jeu. |
| Multiplayer (Multijoueur) | Un mode de jeu libre jusqu'à quatre joueurs connectés avec le Mode ad hoc. |
| Online Multiplayer (Multijoueur en ligne) | Un mode de jeu libre jusqu'à quatre joueurs connectés avec le Mode infrastructure. |

Suivant le mode, certains menus ainsi que d'autres fonctions varieront légèrement.

CITY AREA (ZONE VILLE)

C'est l'endroit où vous passez le temps entre les missions. Les zones principales sont :

LITTLE WING

C'est le bureau du groupe de mercenaires Little Wing. À partir d'ici vous pouvez parler avec les autres personnages et continuer l'histoire du **Story Mode** (Mode Histoire).

YOUR ROOM (VOTRE CHAMBRE)

C'est votre espace privé où vous pouvez vous préparer pour les missions et y inviter des amis.

Common Storage C'est l'endroit où vous pouvez stocker vos objets et des mesetas. Les
(Coffre Commun) 8 personnages peuvent y accéder.

Dressing Room Changez de vêtements/pièces pour personnaliser votre apparence.
(Vestiaire)

Visiphone Terminal fait pour vérifier vos résultats en jeu et vos succès, pour lire le
(Visiophone) glossaire et aussi inscrire les mots de passe pendant les campagnes.



MySynth

Reste dans la chambre pendant que vous êtes en ville. Approchez-vous de MySynth et appuyez sur  pour en apprendre plus et pour savoir comment accéder aux fonctions dans votre chambre. Il peut aussi rejoindre votre groupe et servir de soutien au combat, cela dépendra de son niveau d'évolution. Vérifier son statut dans le **Main Menu** (Menu Principal) puis **Player Information** → **Stats**. (Information Joueur → Stats)

Guests (Invités)

Dans les modes Multijoueur et Multijoueur en ligne, vous pouvez vous rendre dans les chambres des autres joueurs ou bien les inviter dans la vôtre.

CAFE

Relaxez-vous, échangez des objets et recevez des ordres de missions de clients.

Item Trader (Comptoir d'échange)

Échangez des objets avec des amis. Les deux parties doivent s'approcher du Comptoir d'échange, sélectionner un ami avec qui faire l'échange et un objet à échanger. Les détails de l'objet à échanger de l'autre partie s'afficheront. Si les deux parties s'accordent sur l'échange, il sera conclu. Remarque : certains objets ne peuvent pas être échangés ou emportés sur le terrain.

Client Order (Ordre de mission d'un client)

Au fur et à mesure de l'histoire, les clients du café commenceront à vous offrir des missions que vous pouvez accepter. Les missions déjà acceptées peuvent être consultées depuis le **Main Menu** (Menu Principal) puis **Mission Data** (Données de Mission). Approchez-vous du client de nouveau, une fois la mission terminée, afin de recevoir votre récompense.



BOUTIQUES POUR LE COMBAT ET L'APPARENCE

Achetez-y des objets, des armes et des services. Certaines boutiques vous permettent de vendre des objets situés dans votre Coffre Commun.

Weapon Shop (Armurerie)

Achetez-y des armes et des disques d'Art du Photon. Vous pouvez aussi y renforcer* vos armes.

Shield-Weave Shop (Boutique d'armures)

Achetez-y des modules pour renforcer vos armures et améliorer vos paramètres de défense.

Item Shop (Boutique d'objets)

Achetez-y des objets de récupération, des pièges et autres objets utiles.

Sayo the Mystic (Sayo le Mystic)

Alors que l'histoire avance, les services du Mystic seront disponibles, au maximum une fois par mission. Le niveau de bénédiction dépendra de la somme que vous payez.

*Une arme peut être renforcée un maximum de 10 fois. Après cela, un objet **Extend Code** (Code d'extension) pourra être utilisé pour des renforts ultérieurs, mais cela augmentera son LV (NIV) ainsi que son rang, vous vous trouverez peut-être alors temporairement dans l'incapacité de l'utiliser.

**Interior Design
(Remodelage)**

Achetez-y des tickets de remodelage pour redécorer votre chambre et améliorer MySynth.

Salon

Changez-y l'apparence de votre personnage ainsi que sa voix.

Costume Shop

Achetez-y des vêtements/pièces et servez-vous du Vestiaire.

(Boutique de vêtements)

PARTNER CHARACTER (PERSONNAGE PARTENAIRE)

Vous pouvez inviter des personnages avec lesquels vous avez échangé des **Partner Cards** (Cartes Partenaire) dans le **Story Mode** (Mode Histoire), mais aussi votre MySynth, pour rejoindre votre groupe juste avant d'embarquer pour des missions. Depuis le **Main Menu** (Menu Principal), sélectionnez **Community → Party → Invite Partner** (Communauté → Groupe → Inviter Partenaire).

*Les personnages partenaires ne sont pas inclus dans le nombre de membre du groupe réglé dans **Party Settings** (Réglages groupe) lors des parties Multijoueur en ligne.



Comportement des Personnages Partenaires

Personnages partenaires :

- Se déplace avec le joueur, mais jouit d'une certaine liberté en combat et dans son rôle de soutien. On peut lui transmettre des instructions par le biais de Raccourcis.
- Changera de niveau en même temps que le personnage du joueur.
- Récupérera après un certain temps suite à une mise hors-combat. Peut récupérer grâce à des objets de récupération. Même si le personnage est mis hors-combat, son rang entre autre ne diminuera pas (à l'exception de certaines missions).
- Incapable de ramasser des objets ou des mesetas.



MISSIONS

Les tâches effectuées par les mercenaires sont appelées missions. Une fois acceptée, partez avec votre groupe sur le terrain afin de remplir la mission.

Accepter les missions

Tout d'abord, rendez-vous à votre vaisseau grâce au téléporteur situé au centre de la ville. Une fois là-bas vous pourrez accéder au terminal pour entrer au Comptoir des Missions. Le chef de groupe choisit et lance la mission, pendant que les autres joueurs sélectionnent **Begin Mission** (Commencer Mission).

Retour de mission

Si vous réussissez, abandonnez ou échouez une mission (tous les joueurs sauf le personnage partenaire hors-combat), vous serez ramené au vaisseau. Dans certains modes de jeu ou missions, vous pouvez retourner au vaisseau sans perdre votre progression dans la mission.

Si vous réussissez la mission, le temps nécessaire, le nombre de monstres tués et d'autres facteurs déterminent votre rang, allant de **C** (le plus bas) à **S** (le plus haut). La récompense en objets et en meseta est basée sur le rang et la difficulté de la mission. Des **Type Points** (Points de Classe), p. 21, seront aussi octroyés après certaines missions.

Types de missions

Chaque mission répond à des conditions spécifiques pour être effectuée comme le mode de jeu, le nombre de membres dans le groupe, NIV etc. Afin de faciliter l'explication, les limitations de mode de jeu sont représentées ci-dessous, par les icônes suivantes :

 **Story (Histoire)**  **Multiplayer (Multijoueur)**  **Online Multiplayer (Multijoueur en ligne)**

*Aucune icône signifie que la fonction peut être accédée depuis tous les modes.

■ Story Mission (Mission Histoire)

Une mission à un joueur permettant de faire avancer l'histoire, avec des membres ajoutés automatiquement au groupe. L'histoire principale est divisée en chapitres et les missions principales en actes. Vous pouvez sauvegarder votre progression entre chaque acte et même retourner à la ville.



Après avoir réussi une mission, il est nécessaire de parler à d'autres personnages afin de recevoir une autre mission ou pour terminer une mission, pour continuer la progression de l'histoire. Vous pouvez consulter votre progression dans l'histoire depuis le **Main Menu** (Menu Principal), puis **Mission Data** (Données de Mission).

■ Open Mission (Mission libre)

Missions pouvant être acceptées librement et pouvant être terminée par un seul joueur. Ces missions sont classées par niveau de difficulté, allant de **C** (le plus facile) à **S** (le plus difficile).

■ Tactical Mission (Mission tactique)

Certaines zones contiennent des missions supplémentaires, ou des missions avec des buts spéciaux. Une fois acceptée dans les modes Multijoueur ou Multijoueur en ligne, d'autres joueurs en plus de vous-même et de vos personnages partenaires seront certainement requis dans votre groupe.



■ Trade Mission (Mission d'échange)

Elles deviennent disponibles au fur et à mesure que l'histoire avance. Un client vous demandera de lui fournir un objet spécifique en échange d'une récompense.

■ Battle Mission (Mission de combat)

Les joueurs peuvent se battre l'un contre l'autre d'après des règles bien précises. Les personnages partenaires ne peuvent pas participer à ces missions et un minimum de 2 joueurs est requis. Les joueurs peuvent soit jouer en équipe ou bien les uns contre les autres. Au démarrage de la mission, vous suivrez un briefing vous expliquant les règles, après quoi la partie commencera. Suivant le résultat, vous recevrez des Battle Points (Points de Combat) qui s'afficheront sur votre Carte Partenaire.

■ Challenge Mission (Mission Défi)

Missions très difficiles avec des règles spécifiques comme un personnage donné ou un NV de Classe requis, ainsi que des limitations dans l'utilisation de certains objets. Sélectionnez une Classe pour débiter la mission. Suivant les résultats, des Challenge Points (Points de Défi) seront octroyés puis affichés sur votre Carte Partenaire.

■ Urgent Missions (Missions urgentes)

Ces missions « contre-la-montre » apparaissent de temps en temps au Comptoir des Missions. Elles disparaissent aussi vite, donc faites attention de ne pas passer à côté.

TYPE COUNTER (COMPTOIR DE CLASSE)

Approchez-vous du Comptoir de Classe pour découvrir une variété de services se rapportant aux Classes. Il existe quatre sortes de Classes de personnages :

- | | |
|---------------------------------|--|
| Hunter
(Chasseur) | Taillé pour le combat en corps à corps. Forte attaque et défense. Manie des armes de poing. Recommandé pour les débutants. |
| Ranger | Taillé pour le combat à distance et s'avère être un excellent personnage de soutien. Recommandé pour les joueurs intermédiaires. |
| Force | Doué pour utiliser la magie. Recommandé aux joueurs expérimentés. |
| Vanguard
(Polyvalent) | Bon dans tous les styles de combat, il peut jouer le rôle nécessaire à la mission. |

Vous pouvez changer la Classe de votre personnage au Comptoir de Classe (en payant), utilisez des **Extend Points** (Points d'extension) pour améliorer/diminuer les capacités de votre arme et personnaliser vos compétences.

Rang d'arme par Classe

Pour chaque Classe, votre personnage possède un rang d'arme allant de **C** (faible) à **S** (très fort) pour chaque catégorie d'arme. Vous ne pouvez utiliser que des armes d'un rang égal ou inférieur au rang de l'arme utilisée par votre personnage.

NIV de Classe

Chaque Classe possède son propre NIV. Lorsque les points de Classe (octroyés pour les missions réussies) atteignent une certaine valeur, le NIV de Classe augmente.

Au fur et à mesure que le NIV de Classe augmente, les Points d'extension nécessaires à l'amélioration des compétences d'arme augmenteront aussi et des Compétences seront ajoutées. Cela peut être géré depuis le Comptoir de Classe.



SUR LE TERRAIN

Les zones sur le terrain sont les lieux où les missions sont entreprises et les monstres combattus. Certains terrains auront un Boss vous attendant à la fin. Battez le Boss pour réussir la mission.



ÉCRAN DE JEU





① Affichage cible

Information sur la cible actuellement verrouillée.

② Affichage clé

Statut des clés requises pour ouvrir les portes et les barrières laser.

③ Radar

Montre les zones explorées et l'endroit où se trouvent les autres membres du groupe et les monstres.

④ Cible verrouillée

Vise automatiquement les ennemis à portée d'attaque. Devient rouge lorsqu'un ennemi est verrouillé.

⑤ Affichage Dégâts/Récupération

Dégâts faits aux ennemis en blanc (en gris lorsque causés par les membres de l'équipe, dégâts faits à l'équipe en rouge, récupération en vert.



⑥ Enchaînement

Affiche le nombre d'attaques enchainées.

⑦ Statut simplifié

NIV personnel, Expérience, PV/PP, et NIV et PV des membres du groupe. La couleur affichée à côté de chaque personnage correspond à leur couleur sur le radar.

⑧ Jauge de Blast

Une fois pleine, elle clignote. Une aptitude spécifique à la race devient alors disponible.

⑨ Palette d'action

Les commandes d'actions sont affichées ici. En ouvrant la Palette d'action vous pourrez changer facilement d'arme et d'amure, et utiliser les objets de votre inventaire.



RADAR

Les personnages du groupe sont affichés de la même couleur que leur statut simplifié. Lorsqu'ils sortent de portée du Radar, leur icône clignote du côté de leur position actuelle.

▲▲▲▲ Membres du groupe

● Monstre

● Piège

▲ Début de la zone

— Porte franchie

● Clé

● But de la zone

— Porte non franchie

— Porte fermée





STATUT SIMPLIFIÉ

- ① Nom du personnage/Icône du chef
- ② Icône du personnage
- ③ Jauge de Blast
- ④ Niveau/Expérience
- ⑤ PV actuels (Max)
- ⑥ PP actuels (Max)





COMMANDES D'ACTION

Pad analogique	Déplacer le personnage. Regarder avec les Lunettes (1re personne).
Touches directionnelles	Déplacer la caméra. Sélectionner le raccourci (messages et ordres).
X	Esquiver (avec le pad analogique). Accéder. Ramasser un objet (maintenir enfoncé pour en ramasser plusieurs). Sélectionner.
O	Afficher la Palette d'action. Annuler.
Δ	Art du photon (corps à corps, Technic). Tir chargé (maintenir enfoncé pour charger, puis relâcher pour attaquer).
□	Attaque (corps à corps, Bullet), Art du photon (Bullet, Technic). Afficher le menu d'action (poses, etc.).

L	Réinitialiser la caméra. Pas de côté (maintenir tout en se déplaçant). Verrouiller (maintenir). Changer en vue à la 1re personne (avec touches directionnelles).
R	Parade. Changer d'armes de poing à une main (lorsque les mains droite et gauche sont équipées d'armes différentes).
START	Afficher le Menu principal .
SELECT	Afficher les raccourcis (messages et ordres), clavier simplifié.

Déplacer les personnages

Utilisez le pad analogique pour déplacer le personnage sur le terrain. Pousser légèrement pour marcher, ou plus pour courir. Maintenir **L** pour faire des pas de côté.

Commandes de caméra

La caméra suivra automatiquement le personnage du joueur. Appuyez sur **L** pour réinitialiser la caméra derrière le personnage, ou bien utilisez les touches de direction

pour la repositionner comme souhaité. Maintenez enfoncé **L** tout en appuyant sur une touche directionnelle pour changer la vue de la camera (1re personne), puis utilisez le pad analogique pour régler la caméra. Appuyez sur **L** ou **X** pour revenir à la vue normale.

Si vous utilisez certaines armes à distance, vous pouvez utiliser la vue avec les Lunettes pour viser avec le réticule. Les autres attaques ne peuvent pas être faites avec la vue avec les Lunettes. Il est aussi possible de voir ce qui est caché d'habitude. Cela s'avère utile pour trouver des objets ou des pièges.

Verrouillage

Lorsque des monstres se trouvent à portée, maintenez enfoncé **L** pour en verrouiller un. Une fois verrouillé, vous vous déplacerez en maintenant toujours le monstre face à vous.

Curseur de verrouillage

Lorsqu'un monstre est à portée, le curseur de verrouillage s'affichera de la sorte :



 Attaque/Verrouillage impossible

 Attaque/Verrouillage possible

 Attaque impossible/Verrouillé

 Attaque possible/Verrouillé

 Attaque impossible/Hors du verrouillage

ATTAQUE

Il existe trois sortes d'armes ayant différents effets.

Armes de corps Attaques directes à courte portée, comme les épées. Les attaques à corps n'utilisent pas de PP, mais si vous associez un Art du photon, l'utilisation de PP produira des attaques plus puissantes.



Armes à distance

Attaques à distance, comme les pistolets et les arcs. Les attaques utilisent des PP et si vous les associez à l'Art du photon Bullet, cela améliore les projectiles. Vous pouvez aussi accumuler de l'énergie (tir chargé) avant d'attaquer.

Armes à Technic

Attaques utilisant l'Art du photon des Technics. Il en existe de plusieurs sortes, ayant des portées et des attributs différents. Avec un peu d'entraînement, elles peuvent s'avérer redoutables. Elles utilisent des PP.

Combo

Des attaques normales ou utilisant l'Art du photon (●) effectuées de manière ininterrompues afficheront la quantité d'attaques enchaînées. Faire une attaque utilisant les Technics (▲) alors que l'affichage est toujours à l'écran augmentera la puissance proportionnellement à la quantité d'enchaînements affichée, mais annulera l'enchaînement. L'affichage de l'enchaînement s'annulera automatiquement si aucune attaque n'est lancée.

Attaques combo/Attaques parfaites

Appuyez sur  pour faire une attaque normale ; vous pouvez enchaîner jusqu'à trois attaques. Au moment de la 2e ou 3e attaque, si vous appuyez sur la touche au bon moment vous ferez une Attaque parfaite. Le personnage brillera un instant et infligera nettement plus de dégâts que d'habitude.

Tir chargé

Disponible seulement avec les armes à distance. Maintenez enfoncé  brièvement pour charger, l'arme commencera alors à briller. Après un certain temps, une aura colorée indiquera que la charge est terminée. Relâchez  pour déclencher une attaque puissante qui utilise plus de PP. Relâcher  trop tôt, ou subir des dégâts pendant la charge l'annulera



Effets spéciaux

Suivant l'attaque, il est possible d'infliger plus de dégâts ou des effets spéciaux sur les ennemis. Les monstres peuvent aussi vous en faire subir.

■ Éjecter/Étourdir/Mettre à terre

Lorsque les ennemis perdent l'équilibre, ils baissent leur garde, c'est donc le bon moment pour faire des attaques enchaînées.

■ Anomalies d'état

Changez l'état d'un ennemi en feu, glace etc. Cela s'arrête après un moment ou en utilisant un objet de récupération/Technic approprié.

UTILISATION DE LA PALETTE D'ACTION

Pendant une mission, maintenez enfoncé  pour afficher les objets, les armes et les armures dans la Palette d'action. Utilisez les touches directionnelles et relâchez  pour choisir d'équiper telle ou telle arme ou armure, ou pour utiliser un objet.



Aperçu de la Palette d'action

- ❶ **Détail de la touche** : action associée à chaque touche d'action.
- ❷ **Indicateur d'arme main gauche** : apparaît lorsque une arme est équipée dans la main gauche. L'icône d'arme clignotera en rouge. Appuyer sur **R** pour changer.
- ❸ **Icône d'arme équipée** : indique l'arme, l'armure et l'élément.



Réglages de la Palette d'action

Depuis le Menu principal, sélectionnez **Objets (Items)** puis **Armes (Weapons)**, **Armure (Armor)** ou **Objet (Item)**. Choisissez l'équipement à placer dans la Palette d'action, puis sélectionnez **Ajouter à la Palette (Add To Palette)** depuis le menu. Choisissez un emplacement où placer l'équipement. Il y a six emplacements disponibles pour,



respectivement, les armes, les armures et les objets. Pour les armes, un emplacement simple peut contenir une ou deux armes à une main, ou une arme à deux mains. Équipement se retire de la même manière.

DÉFENSE

Il existe diverses manières de se défendre contre les attaques de monstres.

Parade

Lorsque vous êtes équipé d'une arme à deux mains ou d'une arme à une main et d'un bouclier, appuyez sur **R** pour parer. Cela réduit considérablement les dégâts infligés et empêche les anomalies d'état. La parade utilise des PP.

■ Parade parfaite

En utilisant la Parade au bon moment en réponse à une attaque, vous faites une Parade parfaite, qui annule complètement les dégâts potentiels. Vous pouvez aussi contrattaquer juste après la Parade.



■ Parade parfaite avec bouclier

En réussissant une Parade parfaite avec bouclier, cela vous permet de contrer les dégâts comme vous l'avez déterminé dans les paramètres du bouclier.

Esquiver

Appuyez sur  en maintenant le pad analogique dans une direction donnée pour faire une esquive. Lors de l'esquive, vous ne subirez pas de dégâts, cela est donc utile pour éviter des attaques ou juste après avoir marché sur un piège. L'esquive utilise des PP.

Parade automatique

Les attaques provenant de devant seront automatiquement parées. L'efficacité est déterminée par vos paramètres de base d'Esquive et d'Attaques ennemies.



GAMEPLAY

APPARITIONS DES MONSTRES

Les monstres apparaîtront et attaqueront à des endroits bien spécifiques sur le terrain.

Chef monstre

Les chefs, lorsqu'ils sont présents, ont une apparence différente des autres monstres, et plus d'être plus puissants ils peuvent aussi offrir du soutien. Les chefs apparaîtront sur l'affichage cible selon leurs aptitudes de soutien :



Chef



Attaque renforcée



Défense
renforcée



Intelligence
renforcée



Récupération
renforcée

Monstres spéciaux

Certains monstres entourés d'une aura brillante changeront soudainement et deviendront plus puissants, attaquez-les donc avec précaution. Parfois, ils peuvent lâcher des objets spéciaux.

COMPÉTENCES SPÉCIALES PAR RACE

Une fois certaines conditions remplies, les Human et les Newmen peuvent acquérir le Mirage Blast, les CAST acquièrent les Armes SUV, et les Beast le Nano Blast. Ce sont des armes très puissantes qui affectent les ennemis à différents niveaux et elles apportent aussi de la récupération pour les membres du groupe.

Conditions

Atteindre le NIV 10, acheter l'objet correspondant dans une boutique d'armures et l'intégrer à votre armure en tant que Module.

Activation

Lorsque la jauge de Blast est pleine dans le statut simplifié, restez sans bouger et appuyez sur  et  en même temps. La jauge de Blast se remplit lorsque vous infligez ou que vous recevez des dégâts.

Anomalies d'état

Peuvent être infligées aux ennemis en utilisant les Arts du photon, ou reçues de la part de certains monstres, des pièges etc. Des icônes s'affichent dans le statut simplifié comme suit.



Feu : les PV diminueront lentement pendant un temps donné. Ils n'atteindront pas zéro.



Électricité : certaines attaques **Skill** et **Bullets** sont indisponibles.



Glace : tout déplacement devient impossible pendant un temps donné. Les attaques reçues peuvent suffire à la faire fondre.



Étourdissement : les déplacements et l'attaque seront aléatoires pendant un temps donné. Les alliés peuvent être touchés aussi.



Infection : réduit l'endurance et augmente la sensibilité aux anomalies d'état.



Poison : les PV diminueront lentement pendant un temps donné. Ils n'atteindront pas zéro.



Paralyse : les ennemis ne peuvent plus se déplacer et les joueurs ne peuvent se déplacer que pendant un temps donné.



Sommeil : les attaques, les déplacements et l'utilisation d'objets deviennent impossibles. Parer devient impossible aussi. Une attaque reçue pourrait vous réveiller.

Lenteur (pas d'icône) : les déplacements, les attaques etc. deviennent très lents.

ALTÉRATIONS D'ÉTAT

L'utilisation de Technic peut altérer l'état de la manière suivante. Une seule altération d'état peut être utilisée à la fois et un NIV élevé donne la priorité.



Renforce attaque et Technic.



Diminue attaque et Technic.



Renforce défense et endurance.



Diminue défense et endurance.



EXPÉRIENCE

Éliminez des monstres pour gagner des points d'expérience. Si un autre personnage élimine le monstre, vous gagnerez 70% des points d'expérience habituellement donnés si vous l'avez attaqué au moins une fois (100% avec les Boss qui apparaissent après une cinématique).

GAGNER DES NIVEAUX

Augmentez votre expérience jusqu'à une certaine valeur pour augmenter votre niveau. Ceci améliore tous les paramètres, restaure complètement les PV et annule les anomalies d'état.

MISE HORS COMBAT

Si les PV tombent à zéro, vous serez dans l'incapacité de vous battre. À moins d'avoir des objets de récupération ou un autre joueur pour vous aider, la bataille est terminée pour vous et vous retournerez au vaisseau.

OBJETS LÂCHÉS

Des objets apparaissent quand vous éliminez certains monstres ou que vous détruisez des conteneurs. Appuyez sur  à proximité pour les ramasser. Les caisses jaunes contiennent des armes, les bleues des armures et les vertes des objets. Les petites caisses dorées sont des mesetas.

QUICK ORDER (ORDRE RAPIDE)

Les personnages partenaires feront preuve de jugement au combat et en soutien. Cependant, suivant les circonstances, vous pouvez envoyer des instructions supplémentaires connues sous le nom d'ordres rapides. Appuyez sur SELECT sur le terrain pour faire apparaître les raccourcis. Dans le Mode Histoire, des ordres rapides peuvent être sélectionnés tandis que dans les modes Multijoueur et Multijoueur en ligne, vous pouvez basculer entre les ordres rapides et les messages rapides (messages que vous pouvez écrire via le clavier simplifié).



Types d'ordres

- Free :** (Libre) agit selon son propre jugement.
- Melee :** (corps à corps) priorité aux attaques en corps à corps.
- Ranged :** (À distance) priorité aux attaques à distance..
- Heal :** (Soigner) priorité aux soins/soutien.
- Follow :** (Suivre) priorité de suivre le joueur.
- Blast Charge :** priorité aux attaques chargées.
- Blast Release :** (déclencher le Blast) utiliser Mirage Blast/Arme SUV/Nano Blast lorsque la jauge est pleine.

UTILISATION DE PIÈGES

Les pièges achetés à la boutique peuvent être ajoutés à la Palette d'action et être utilisés. Sélectionnez le piège et appuyez sur  pour le poser. Le piège s'actionnera après un temps donné et tous les ennemis à portée subiront des dégâts ou recevront des anomalies d'état.

SYSTÈME

ARMES

Il y a trois types d'armes différentes : corps à corps, à distance et Technic. Il existe également différentes façons d'équiper les armes selon votre Classe, y compris les armes à une et deux mains.

ARTS DU PHOTON

Les Arts du photon permettent d'effectuer des manœuvres causant plus de dégâts qu'une attaque normale, des anomalies d'état, aidant à la récupération et d'autres fonctions de soutien, tout en consommant des PP. Les fonctions sont divisées en trois catégories : attaque, Bullet et Technic.

PP (Points de photon)

Chaque personnage dispose d'un certain nombre de PP, dont une partie sert à utiliser les Arts photons, les armes à distance, les tirs chargés, à parer, à esquiver etc. Les PP se rechargent automatiquement au fil du temps.



Acquérir des Arts du photon

Ces derniers se présentent normalement sous forme de disques disponible au magasin ou sous forme d'objets lâchés. À partir du menu principal, sélectionnez un disque depuis **Items (Objets) → Item (Objet)**, puis sélectionnez **Learn (Apprendre)** pour acquérir l'art choisi. Cet art peut ensuite être lié à une arme grâce à **Items (Objets) → Weapons (Armes)**, puis utilisé en combat.

Pour remettre un art acquis sur son disque, sélectionnez **Technics** dans **Player information (Infos du joueur)** et choisissez l'art à oublier.

Technic LV (NIV Technic)

La portée et la puissance peuvent varier selon le NIV Technic. Augmentez le NIV d'une Technic en utilisant un disque avec un NIV plus élevé.

Photon Art Categories and Types (Cat. et Types d'Art du Photon)

Il y a trois catégories distinctes d'Art du Photon :



- Skill** Art du photon lié aux armes corps à corps. Augmente les dégâts des attaques. Les Skills spécifiques varient selon les armes.
- Bullet** Lié aux armes de tir à distance. Ajoute des effets d'altération d'état aux tirs.
- Technic** Art du photon lié aux armes Technics. Il peut être utile à l'attaque, à la récupération et en soutien. Les Technics peuvent être liés à toutes les armes magiques.

ARMURE

La plupart des armures se présentent sous forme d'une cotte de maille. Une cotte de maille possède des espaces dans lesquels le joueur peut placer des modules aux effets variés. Les cottes de maille et les modules ont des niveaux différents. Les modules de haut niveau ne peuvent pas être placés sur une cotte de maille de niveau inférieur. Pour placer les modules, allez sur **Items (Objets) → Armour (Armure)**. Un seul module peut être lié simultanément à un maximum de six cottes de maille.



ÉLÉMENTS D'ARMES ET D'ARMURE

Au sein de la même classe d'armes et d'armure, les éléments et les bonus peuvent augmenter la valeur monétaire de l'objet et ses applications. Si un monstre possède un élément particulier, l'attaquer avec une arme équipée avec l'élément opposé est plus efficace.



Flamme

Glace



Éclair

Terre



Lumière

Ténèbres

OBJETS

Il y a deux classes d'objets : les objets consommables qui disparaîtront de votre inventaire une fois utilisés et les objets normaux qui peuvent être utilisés, équipés ou échangés.

Objets rares

Les objets rares se trouvent dans les caisses rouges qui tombent parfois sur votre chemin. Si vous en trouvez une en mode Multijoueur ou Multijoueur en ligne, les détails apparaîtront sur l'écran de tous les joueurs connectés.



MENU PRINCIPAL

Appuyez sur START pendant le jeu pour afficher le menu principal qui est détaillé ci-dessous.



OBJETS

Voir la fenêtre d'inventaire :

❶ Total des objets

Le nombre d'objets que vous possédez au total, et dans chaque catégorie.

❷ Fenêtre de liste

Les objets triés par catégorie (Armes, Armure, Objet, Vêtements/Pièces, Autres). Les icônes suivantes sont affichées sur la gauche des objets pour référence :





Équipé



Dans Palette d'action



Non disponible



Rang (C/B/A/S)

③ Fenêtre d'État

L'état de l'objet sélectionné est affiché ici. Les numéros en rouge indiquent une augmentation, le bleu indique une diminution et le vert indique que l'objet a déjà été acheté (magasin uniquement).

Lorsqu'une arme est sélectionnée :

- Logo fabricant, rang, nom objet
- Fabricant (Nbr. d'améliorations)
- Puissance Attaque/Magie (Max.) ■ Précision (Max.)
- Élément (Bonus Élément) ■ Effet spécial, NIV effet
- NIV pour équiper (NIV actuel/Rang)



Art du photon lié à l'arme

- Touche, catégorie, nom
- Skills Art du photon, Bullets et armes à distance :
Coût PP (NIV Art du photon)
Taux de puissance d'attaque (force actuelle)
Taux de précision (précision actuelle)

1 2 3		
▲ Tornado Break		
PP Cst :	50	LV4
ATK :	124%(	376)
ACC :	100%(	79)
□ Attack		
ATK :	141(	304)
ACC :	21(	79)

- Attaque avec arme corps à corps : Puissance (Max.), Précision (Max.)
- Technic avec arme Technic : Coût PP (NIV Art du photon),
taux Puissance magique (Puissance magique actuelle)

Armour (Cotte de maille)

- Logo fabricant, rang, nom ■ Fabricant
- Défense (Max.) ■ Esquive (Max.)
- Esprit (Max.) ■ Énergie (Max.)

1 2 3		
C Car Weave		
GRM		
DEF :	27(	84)
EVA :	20(	62)
MND :	47(	90)
STA :	0(	18)
Min. Lv. :	1(	11)

- NIV requis (NIV actuel)
- Module relié ■ Élément, Bonus élément

Armure (Module)

- Nom module ■ Logo fabricant, rang, nom fabricant
- Type de module ■ Effet de module
- Restrictions par NIV ou Élément

Utilisation de l'équipement

Les options suivantes apparaissent selon l'objet/équipement que vous sélectionnez :

- **Add to Palette (Ajouter à la Palette)** : Régler objet sur la Palette d'action.
- **Link Photon Art (Lier Art du photon)** : Lier un Art du photon à une arme.
- **Link Module (Lier Module)** : Lier un module à une cotte de maille.
- **Cancel All Links (Annuler tous les liens)** : Détacher un module de toutes les cottes de maille.





- **Use (Utiliser)** : Utiliser l'objet immédiatement.
- **Learn (Apprendre)** : Utiliser un disque pour apprendre un Art du photon.
- **Drop (Poser)** : Poser par terre (terrain uniquement).
- **Shared Storage (Stockage partagé)** : Placer un objet en stockage partagé.
- **Discard (Jeter)** : Jeter des objets inutiles.

Si votre inventaire se remplit sur le terrain, placez des objets inutiles dans le stockage partagé. Ceci vous permettra de récolter d'autres objets de valeur, tels que des armes.

INFOS JOUEUR

Statistiques

■ **NIV/Race**

■ **Classe/Sexe**

■ **Capacités spéciales**

Indique la disponibilité du Mirage Blast, de l'arme SUV et du Nano Blast.



■ HP/PP

Indique le nombre de HP (Points de Vie) et de PP actuel et maximum.

■ ATK : Puissance d'attaque

■ DEF : Défense

■ ACC : Précision

■ EVA : Esquive

■ TEC : Puissance de Technic

■ MND : Esprit

■ STA : Endurance

■ Exp. : Expérience

■ NIV supérieur

Indique l'expérience requise pour augmenter son NIV.

■ Meseta

■ Bénédiction

Indique les effets reçus par le Mystic.

■ Augmentation MS

Montre l'effet du soutien de MySynth.

-  **Équipement** : Liste de tous les objets équipés.
-  **Arts du photon** : Liste de tous les Arts du photon acquis. Sélectionnez cette liste pour remettre un art sur son disque.
-  **Classes** : Liste du NIV de chaque classe, capacités équipées, points d'extension, rang et comparaisons d'états au moment du changement.

CARTE

Une carte indiquant les informations locales pertinentes. Utilisez les touches directionnelles pour déplacer la carte et **L** et **R** pour zoomer.

DONNÉES DE MISSION

-  **Progress (Progression)** : Indique la progression de l'histoire principale et les requêtes client.
-  **Quit Mission (Quitter mission)** : Abandonner la mission en cours et retourner à la ville.

COMMUNAUTÉ

Party (Groupe)

■ Invite Partner (Inviter partenaire)

Le meneur peut inviter MySynth et d'autres personnages à se joindre au groupe.

■ Leave Party (Quitter le groupe)

Les participants peuvent choisir de retourner au Matching Counter (Comptoir de liaison).

■ Disband Party (Disperser le groupe)

Le chef de groupe peut dissoudre le groupe et retourner au Comptoir de liaison.

■ Remove Member (Retirer membre)

Le chef de groupe peut renvoyer un membre au Comptoir de liaison. Ils peuvent revenir sur invitation.

■ Party Settings (Réglages groupe)

Le chef de groupe peut modifier les réglages.



Simple Mail (Courrier simple)

Échangez des messages avec des amis et recevez des annonces officielles.

Partner Card (Carte partenaire)

Il s'agit d'une carte comprenant des informations et des statistiques sur votre personnage, à échanger avec des amis. Remarquez que tous les 8 personnages partagent la même Carte partenaire.

■ **Partner Cards (Cartes partenaire)**

Choisissez un ami et gérez sa carte partenaire.

■ **Partner List (Liste partenaire)**

Voir et gérer vos personnages partenaires.

■ **Your Card (Votre carte)**

Vous pouvez passer cette carte à d'autres et y ajouter des commentaires.

■ **Send (Envoyer)**

Lorsque d'autres joueurs sont dans le groupe, vous pouvez leur donner votre carte. S'ils l'acceptent, vous deviendrez amis.

■ **Receive Card (Recevoir carte)**

Recevez une carte pour ajouter le personnage à vos amis. Vous pouvez recevoir jusqu'à quatre carte simultanément, la plus ancienne étant supprimée au fur et à mesure que des nouvelles arrivent. Un total de 100 cartes peut être reçu.

■ **Edit Card Name (Modifier le nom sur la carte)**

Changer le nom sur votre carte. Par défaut, le nom d'origine du premier personnage sera affiché. Le nom de la carte est le même pour les 8 personnages sauvegardés.

■ **Ranking Data (Données de classement)**

Comparez votre niveau à celui de vos amis dans les diverses catégories.

Blacklist (Liste noire)

Gérez votre liste de joueurs bloqués.

Quick Text (Raccourci texte)

Enregistrer des raccourcis de messages à afficher en cours de jeu.

Auto Words (Messages auto)

Configurer l'affichage automatique de messages dans certaines situations.

Chat Log (Historique des conversations)

Voir l'historique des conversations en direct.

SYSTÈME

 **Save (Sauvegarder)** : Sauver votre progression, en ville uniquement.

 **Options**



- **Text Display Speed (Vitesse d'affichage du texte) :** Régler la vitesse d'affichage des messages.
- **Music Volume (Volume musique)**
- **Sound Effect Volume (Volume effets sonores)**
- **Radar Map Display (Affichage carte radar) :** Vous pouvez régler le radar sur Direction ou Camera (Caméra).
- **Detailed Display (Affichage détaillé) :** Choisir comment les icônes des touches doivent être affichées lorsque les commandes deviennent disponibles.
- **Main Menu Cursor Position (Position du curseur du menu principal) :** Régler le curseur du menu pour qu'il retourne en haut à l'ouverture d'un menu ou qu'il garde la même position.
- **Character Data Display (Affichage infos personnage) [M][C] :** Choisir d'afficher ou non les infos des personnages au dessus de leurs têtes sur le terrain.
- **Camera Controls (Commandes caméra) :** Choisir les commandes caméra lorsque vous suivez le joueur et à la 1re personne.



■ **Weapon/Technic Swap (Échange armes/technique) :** Régler comment se fait le passage à une arme à une main à certaines armes magiques ; en maintenant la touche enfoncée ou en appuyant une seule fois.

■ **Lock-On (Verrouillage) :** Régler le verrouillage en maintenant la touche

enfoncée ou en appuyant une seule fois.

■ **L/R Button Settings (Configuration touches L/R) :** Changer les commandes assignées à ces deux touches.

■ **Back (Retour)**

■ **Return to Default (Réglages par défaut)**

 **Retour au menu titre**

Quitter la partie en cours et retournez au menu titre. Veuillez noter que la sauvegarde n'est pas automatique et toute partie non sauvegardée sera perdue.

MULTIPLAYER (MULTIJOUEUR)

Jusqu'à 4 joueurs peuvent jouer grâce au mode ad hoc. Recevez des missions au Comptoir des Missions, créer un groupe avec vos amis et lancez-vous dans la bataille !

COMMENCER LA PARTIE

Après avoir créé ou sélectionné un personnage, sélectionnez **Multiplayer (Multijoueur)** à partir du **menu titre**. Les joueurs ont alors différents choix à faire selon leur rôle dans le groupe (chef ou membre).

Chef

Le chef du groupe choisit **Form Party (Créer groupe)**. Les noms des membres se joignant au groupe s'afficheront. Lorsque tous les membres sont prêts, appuyez sur **Begin Party Play (Commencer partie en groupe)** pour démarrer.

Membre

Sélectionnez **Join Party (Rejoindre groupe)** et choisissez le profil du chef.



La partie commence au niveau de la ville. Préparez-vous avant de participer aux missions dans votre vaisseau. Lorsque le chef choisira une mission, la partie commencera.

ONLINE MULTIPLAYER (MULTIJOUEUR EN LIGNE)

Faites des missions avec des joueurs du monde entier grâce au mode infrastructure.

Le mode multijoueur en ligne est un service gratuit. Il peut y avoir des coûts de connexion selon votre fournisseur d'accès Internet. Veuillez noter que ce service peut prendre fin de façon permanente après une certaine période. Un compte PlayStation®Network est également nécessaire.

Obtenir votre Little Wing License

- ① À partir du menu Home, sélectionnez **PlayStation®Network → PlayStation®Store**.
- ② Choisissez Enter Code (Inscrire code). Trouvez le code à 12 chiffres fourni avec ce manuel puis entrer-le pour identifier le produit et recevoir votre Little Wing License.



Démarrer le mode Multijoueur en ligne

Sélectionnez **Online Multiplayer** (Multijoueur en ligne) depuis l'écran titre. Le système PSP™ se connectera à PlayStation®Network. Cliquez sur **Agree** (Accepter) Lorsque les conditions d'utilisations s'affichent pour continuer.

MATCHING COUNTER (COMPTOIR DE LIAISON)

C'est là que vous trouvez d'autres joueurs pour rejoindre votre groupe ou échanger des messages etc.

Universe (Server) Select (Choisir un univers (serveur))

★ Indique le nombre de joueurs sur chaque serveur. Veuillez noter que la liaison ne peut se faire qu'entre joueurs connectés sur le même serveur. Veillez à ce que vos amis soient sur le même serveur que vous, si vous souhaitez les rejoindre.

Matching Counter Menu (Menu Comptoir de liaison)

Sélectionnez un Univers et le menu Comptoir de liaison s'affichera.



■ View Party List (Voir liste du groupe)

Chercher au hasard des groupes en cours de création. Choisissez un groupe dans la liste pour le rejoindre.

■ Form Party (Créer groupe)

En tant que chef, vous décidez des règles et des conditions de votre groupe.

Sélectionnez **Form a Party** (Créer groupe) pour retourner à la ville et attendre que des membres rejoignent votre groupe.

Veuillez remarquer que les Conditions sont une référence pour les joueurs souhaitant rejoindre le groupe, mais ces dernières ne limitent pas l'accès à un groupe. Une fois que le chef démarre la partie, le groupe ne sera plus disponible au Comptoir de liaison.

■ Find Party (Trouver un groupe)

Rechercher un groupe selon les conditions du chef de groupe. Puis en choisir un dans une liste.



Conditional Search (Recherche avec critères): Choisir les critères de recherche.

Friend Search (Rechercher un ami) : Rechercher un groupe avec des amis répertoriés.

Party Search (Rechercher un groupe) : Rechercher par nom.

■ Simple Mail (Courier simple)

Échangez des messages avec des amis enregistrés.

BIENSEANCE ET LISTES NOIRES

Veuillez vous conformer aux directives suivantes :

- Le nom que vous choisissiez peut être vu par n'importe qui. Veillez donc à éviter les noms qui pourraient offenser certaines personnes.
- Les conversations (Chat) et le Courier simple (Simple Mail) permettent aux joueurs de communiquer. Veuillez rester poli envers les autres joueurs et éviter de tenir des propos offensants.



- Les autres joueurs ont accès aux conversations (Chat). Veillez à ne pas divulguer des informations personnelles ou illégales.
- Éteindre votre système PSP™ ou quitter le mode Multijoueur en ligne (Online Multiplayer) dérangera les autres joueurs. Veuillez quitter le jeu à partir de la ville.

Liste noire

Ajoutez un joueur à votre liste noire pour l'empêcher d'apparaître dans les résultats de liaison ou de vous envoyer des messages.

CHAT SHORTCUT (RACCOURCI CONVERSATION)

- Appuyez sur SELECT pour afficher la fenêtre de raccourci. Utilisez les touches directionnelles ← → pour passer de Quick messages (Messages rapides) à Quick Orders (Ordres rapides), les touches ↑ ↓ pour sélectionner un message. Les messages rapides vous permettent d'envoyer des messages se trouvant dans **Main Menu (Menu principal) → Community (Communauté) → Quick Text (Raccourci texte)**.



SIMPLE KEYBOARD (CLAVIER SIMPLE)

Appuyez deux fois sur SELECT pour afficher le clavier simple et pouvoir taper un message directement.

AUTO WORD (MESSAGES AUTO)

Afficher automatiquement des messages correspondant à la situation. Cette option est disponible dans **Community (Communauté) → Auto Words (Messages auto)**

ACTIONS

Attirer l'attention dans des zones urbaines en faisant des actions/poses. C'est aussi une manière amusante d'extérioriser sa personnalité.

ONLINE GAMEPLAY (JEU EN LIGNE)

Les deux modes multijoueurs diffèrent du mode histoire sur les points suivants :

DISPOSITION DU TERRAIN

Checkpoints (Points de contrôle)

Ils se trouvent dans le terrain près de l'entrée. Configurez un point de contrôle avec  (clignote en blanc) pour en faire un point de téléportation.

Teleporters (Téléporteurs)

Il arrive que le téléporteur soit placé avant le Boss final de la zone. Tous les membres du groupe doivent être réunis pour qu'il puisse être activé.

RAMASSER DES OBJETS

Use Item Trader (Utiliser le Comptoir d'échange d'objets)

Il se trouve dans le café de la ville. Voir p.12 pour plus de détails.



Placer des objets

Sur le terrain ou dans votre chambre, sélectionnez **Drop (Lâcher)** dans **Items (Objets)** pour placer un objet au sol. D'autres joueurs pourront ensuite le ramasser. Les objets de récupération, d'amélioration et les pièges consommables ne peuvent pas être échangés de cette façon.

Dans les missions de défi (Challenge Missions), tous les objets non réglés dans la Palette d'action peuvent être placés au sol.

OBJETS LÂCHÉS

Les objets trouvés varient selon le joueur. Vous seul pouvez ramasser les objets qui apparaissent sur votre écran. Si un autre joueur ramasse un objet rare, des infos sur l'objet s'afficheront sur les écrans de tous les joueurs.

MISE À JOUR CARTE PARTENAIRE

Lorsque vous jouez avec un ami répertorié, la carte partenaire (Partner Card) sera mise à jour automatiquement avec les dernière informations et statistiques. Les informations de la carte partenaire sont disponibles dans **Community (Communauté) → Partner Card (Carte partenaire) → Partner List (Liste partenaire)**.



SINGLE PLAYERS (UN JOUEUR)

Dans ce mode, le mode histoire, le contenu des missions, la force des monstres, etc. variera. Pour faire des missions en mode un joueur, suivez les étapes suivantes. Remarque : Des personnages partenaires peuvent être ajoutés dans n'importe quel mode de jeu.

Démarrer en Multijoueur un joueur

Sélectionner **Form Party (Créer un groupe)** au Comptoir de liaison (Matching Counter). Sélectionnez ensuite **Party Play (Jouer en groupe)** sans attendre que des membres rejoignent le groupe.

Démarrer en Multijoueur en ligne un joueur

Sélectionnez **Form Party (Créer un groupe)** au Comptoir de liaison (Matching Counter) puis choisissez **Form Party (Créer un groupe)** pour jouer à un joueur. Cependant, à moins de créer un mot de passe pour le groupe, d'autres joueurs seront libres de se joindre au groupe. Il est impossible de rejoindre votre groupe une fois que la mission est commencée.



SUPPORT PRODUIT

Pour en savoir plus sur le Support Produit disponible dans votre pays, visitez www.sega.fr/support ou composez le 08 20 37 61 58 (0.12€ par minute + 0.11€ de frais de connexion). Inscrivez-vous en ligne sur www.sega.fr pour lire les news en exclusivité, participer aux concours, recevoir les dernières infos par e-mail et bien d'autres choses encore !



SPIELSTART

Richte dein PSP™ (PlayStation®Portable)-System wie in der Bedienungsanleitung des Systems beschrieben ein.

Die Bedienungsanleitungen sind auch auf folgender Website zu finden:

<http://de.playstation.com/psp/support/>

PHANTASY STAR™ PORTABLE 2

GRUNDLEGENDE STEUERUNG FÜR DAS PSP™-SYSTEM

L : Kamera zurücksetzen/Anvisieren

R : Blocken/Waffenhand wechseln



△ : Photon-Kunst/Schuss aufladen

□ : Angreifen

○ : Aktionspalette/Abbrechen

× : Ausweichen/Zugreifen/Aufnehmen/Auswählen

Kamera bewegen

Laufen/Rennen/
Kamera in der Ich-
Perspektive bewegen

START-Taste: Hauptmenü anzeigen
SELECT-Taste: Kurzbefehlsanzeige an-/
ausschalten



PHANTASY STAR™ PORTABLE 2

GRUNDLEGENDE STEUERUNG FÜR DAS PSP™GO-SYSTEM

SELECT-

Taste:
Kurzbefehl-
anzeige an-/
ausschalten

START-Taste:
Hauptmenü
anzeigen

Laufen/Rennen/
Kamera in der
Ich-Perspektive
bewegen

Kamera bewegen



L : Kamera
zurücksetzen/Ziel erfassen

R : Blocken/
Waffenhand wechseln

△ : Photon-Kunst/Schuss
aufladen

□ : Angreifen

○ : Aktionspalette/
Abbrechen

× : Ausweichen/Zugreifen/
Aufnehmen/Auswählen



Deutsch

GESCHICHTE

Irgendwo in den Weiten des Weltalls bildet eine Sonne mit ihren drei Planeten das Gurhal-System. Dort lebten die Menschen mit ihren Anverwandten; Beasts, Newmen und Casts. Sie kämpften gegen eine mysteriöse außerirdische Lebensform – die Seed. Diese drängte sie nahezu an den Rand der Vergessenheit. Doch es gelang ihnen, die Seed zu bezwingen und für immer zu vertreiben.

Drei Jahre sind vergangen, doch in Gurhal sind die Narben des Kriegs noch überall deutlich zu erkennen. Wir leiden unter der Knappheit der Ressourcen, doch es gibt auch Hoffnung. Wir haben eine neue Theorie über den Subraumtransport entwickelt, wodurch die Reise zu den Sternen und darüber hinaus möglich wird. Nun arbeiten Regierung, Militär und führende Wirtschaftskräfte gemeinsam an der Verwirklichung dieses Traums: Durch Subraumtransport wird eine neue Zukunft für Gurhal möglich.



SPIELDATEN

SPEICHERDATEN

Der Datenträger muss über mindestens 650KB freien Speicherplatz verfügen, um Charakterdaten speichern zu können (8 Datenslots). Spielfortschritt wird nicht automatisch gespeichert. Es ist nur möglich, in der Stadt über das **Main Menu** (Hauptmenü) zu speichern, sowie an ausgewiesenen Speicherpunkten im Spiel.

Um das Spiel in der Stadt zu speichern, öffne das **Hauptmenü** über die START-Taste und wähle **System → Save** (Speichern).

SPIELMODUS/CHARAKTER WECHSELN

Um den Spielmodus oder Spielercharakter zu wechseln, öffne das **Hauptmenü** über die START-Taste und wähle **System → Return To Title Menu** (Zurück zum Titelmanü). Wähle dann Continue (Weiter), um den oben beschriebenen Vorgang zu wiederholen.

SPIELSTART

Drücke während der Titelsequenz die START-Taste, um das Titelmanü aufzurufen, und wähle aus den folgenden Punkten:

NEW GAME (NEUES SPIEL)

Erstelle einen neuen Charakter und beginne das Abenteuer von vorne. Folge zur Charaktererstellung den Anweisungen auf dem Bildschirm und wähle Rasse, Geschlecht, Körperform, Kleidung und Stimme, und lege anschließend Name und Typ fest. Nur der gewählte Typ wirkt sich direkt auf das Spiel aus. Hier kannst du außerdem einen MySynth wählen, der dich im Kampf unterstützt. Der Name und Typ des Synth lässt sich später ändern. Über **Select Mode** (Moduswahl) fährst du fort.

CONTINUE (FORTSETZEN)

Wähle einen bereits erstellten Charakter und setze das Abenteuer fort. Gehe weiter über **Select Mode** (Moduswahl).



IMPORT

Es ist möglich, Charakter- und Spieldaten aus anderen Versionen des Spiels zu importieren. Bitte beachte, dass importierte Daten nicht mit früheren Versionen des Spiels verwendet werden können. Die ursprünglichen Daten werden jedoch nicht verändert, und du kannst sie auch weiterhin für den originalen Titel verwenden.

- Um Daten von Phantasy Star™ Portable zu importieren, stelle sicher, dass der Datenträger vor dem Start des PSP™-Systems angeschlossen ist. Wähle dann aus dem Titelménü (**Title Menu**) → **Import** → **Import Character** (Charakter importieren), und wähle den entsprechenden Charakter, sowie einen Zielspeicherslot
- Um Spieldaten aus der Testversion zu importieren, stelle sicher, dass der Memory Stick Duo™ vor dem Start des PSP™-Systems angeschlossen ist. Wähle dann aus dem **Titelménü** → **Import** → **Import Trial Version Save Data** (Daten aus Testversion importieren). Bitte beachte, dass alle Charakterslots (auch leere Slots) importiert werden.

MODUSWAHL

Nachdem du zwischen Neues Spiel (**New Game**) und Weiter (**Continue**) gewählt hast, gelangst du zur Moduswahl (**Select Mode**). Hier hast du folgende Möglichkeiten:

- | | |
|---|---|
| Story Mode (Story-Modus) | Ein strukturierter Spielmodus für einen Spieler, in dem du die Geschichte des Spiels erlebst. |
| Multiplayer (Multispieler) | Ein freier Spielmodus für bis zu vier Spieler, die über den Ad-hoc-Modus verbunden sind. |
| Online Multiplayer (Online-Multispieler) | Ein freier Spielmodus für bis zu vier Spieler auf der ganzen Welt, die über den Infrastruktur-Modus verbunden sind. |

Je nach Modus fallen bestimmte Menüs oder Funktionen unterschiedlich aus.

STADTBEREICH

Hier hältst du dich zwischen den Missionen auf. Die Hauptbereiche sehen folgendermaßen aus:

LITTLE WING

Das Büro der Söldnertruppe Little Wing. Hier kannst mit anderen Charakteren reden und im Story-Modus vorankommen.

YOUR ROOM (DEIN ZIMMER)

Dein Zimmer ist dein privater Bereich, in dem du dich auf Missionen vorbereiten und registrierte Freunde als Gäste einladen kannst.

Common Storage Hier kannst du Gegenstände und Meseta ablegen. Alle 8
(Gemeinsame Ablage) Charaktere haben Zugriff.

Dressing Room Wechsle die Kleidung/Ausrüstung oder passe dein
(Umkleide) Erscheinungsbild an.

Visiphone

Sieh dir Spielstände, Erfolge oder das Glossar an, und gib während Kampagnen Passwörter ein.

MySynth

Wartet in deinem Zimmer auf dich, wenn du in der Stadt bist. Nähere dich deinem MySynth und drücke die -Taste, um mehr zu erfahren und auf die Funktionen in deinem Zimmer zuzugreifen. Er kann sich auch deiner Gruppe anschließen und Kampfunterstützung leisten, die je nach Anzahl der Teile anders ausfällt. Seinen Status kannst du über das **Hauptmenü** unter **Player Information** (Spielerinformationen) → **Stats** (Statistik) abrufen.

Guests (Gäste)

Im Multispieler- sowie Online-Multispielermodus kannst du das Zimmer anderer Spieler besuchen, oder sie in deine einladen.

CAFÉ

Ein Ort zum Entspannen, Handeln oder um Anweisungen von Klienten zu erhalten.

**Item Trader
(Händler)**

Tausche Gegenstände mit Freunden. Beide Teilnehmer müssen sich dem Händler nähern und einen Freund zum Tauschen bestimmen, sowie den betreffenden Gegenstand. Es erscheinen Informationen zum Gegenstand des Tauschpartners. Stimmen beide Seiten dem Handel zu, wird der Tausch vollzogen. Beachte, dass einige Gegenstände auf dem Feld nicht getauscht oder weitergegeben werden können.

**Client Order
(Auftrag von
Klienten)**

Im Verlauf des Spiels bieten dir Klienten Missionen an, die du annehmen kannst. Deine momentanen Missionen kannst du im **Hauptmenü** unter **Mission Data** (Missionsdaten) einsehen. Sprich den Klienten erneut an, wenn der Auftrag ausgeführt wurde, um deine Belohnung zu erhalten.

LÄDEN FÜR KAMPFBEDARF UND AUSSTATTUNG

Hier werden Gegenstände, Waffen und Dienstleistungen angeboten. In einigen Läden kannst du auch Dinge aus der gemeinsamen Ablage verkaufen.

- | | |
|--|---|
| Weapon Shop
(Waffenladen) | Kaufe Waffen und Photon-Kunst-Discs. Du kannst außerdem deine Waffen hier verstärken* lassen. |
| Shield-Weave Shop
(Kettenhemdladen) | Kaufe Module, um deine Shield-Weaves (Kettenhemden) auszurüsten und so deine Abwehrparameter zu verbessern. |
| Item Shop
(Gegenstandladen) | Kaufe Heilgegenstände, Fallen und andere nützliche Dinge. |
| Sayo the Mystic
(der geheimnisvolle Sayo) | Im Verlauf der Geschichte stehen die Dienste des Mystikers maximal ein Mal pro Mission zur Verfügung. Die Güte des Segenspruchs hängt davon ab, wie viel du bezahlst. |

*Eine Waffe kann bis zu 10 Mal verstärkt werden, danach wird ein Extend Code (Erweiterungscode)-Gegenstand benötigt. Hierdurch erhöht sich jedoch auch der Grad der Waffe, was unter Umständen bedeutet, dass du sie vorübergehend nicht benutzen kannst.

- | | |
|--|--|
| Interior Design
(Inneneinrichtung) | Kaufe Tickets, um dein Zimmer zu dekorieren oder deinen MySynth aufzurüsten. |
| Salon | Passe die Erscheinung und Stimme deines Charakters an. |
| Costume Shop (Bekleidungs-geschäft) | Kaufe Kleidung/Ausrüstung und benutze die Umkleide. |

PARTNERCHARAKTERE

Charaktere, mit denen du im Story-Modus Partnerkarten getauscht hast, oder deinen MySynth, kannst du dazu einladen, dich auf eine Mission zu begleiten. Wähle dazu aus dem **Hauptmenü** → **Community** (Gemeinschaft) → **Party** (Gruppe) → **Invite Partner** (Partner einladen).

*Die bei Online-Multispielerpartien unter **Party Settings** (Gruppeneinstellungen) festgelegte Anzahl der Gruppenmitglieder bezieht sich nur auf menschliche Spieler.

Verhalten der Partnercharaktere

Partnercharaktere:

- Folgen dem Spieler, zeigen jedoch etwas selbstständiges Verhalten im Kampf oder als Unterstützer. Es ist möglich, ihnen über Kurzbefehle Anweisungen zu erteilen.
- Verändern ihr Level wie der Spielercharakter.
- Erholen sich mit der Zeit von ihrer Kampfunfähigkeit. Sie können auch mit Heilgegenständen wiederhergestellt werden. Selbst, wenn der Charakter kampfunfähig wird, sinkt der Rang nicht (mit Ausnahme bestimmter Story-Missionen).
- Können keine Gegenstände oder Meseta aufnehmen.

MISSIONEN

Von Söldnern übernommene Aufgaben werden Missionen genannt. Nachdem du eine Mission angenommen hast, musst du mit deiner Gruppe zum jeweiligen Ort gehen.

Missionen annehmen

Begib dich zunächst über den Teleporter im Stadtzentrum zu deinem Schiff, von wo aus du über ein Terminal auf den Missionsschalter zugreifen kannst. Der Anführer der Gruppe wählt und startet die Mission, andere Mitglieder wählen einfach **Begin Mission** (Mission starten).

Rückkehr von Missionen

Wenn du eine Mission abschließt, sie aufgibst oder dein Versuch scheitert (alle Spieler kampfunfähig, mit Ausnahme Partnercharaktere), kehrst du zum Schiff zurück. Manche Modi oder Missionen erlauben es dir, zu deinem Schiff zurückzukehren, ohne den Missionsfortschritt zu verlieren.

Bei erfolgreichem Abschluss einer Mission werden verstrichene Zeit, besiegte Monster und weitere Faktoren zur Bestimmung eines Rangs bewertet: **C** (niedrigster) bis **S** (höchster). Die Belohnung in Form von Gegenständen oder Meseta hängt von deinem Rang und der Schwierigkeit der Mission ab. Bei manchen Missionen werden zudem Typ-Punkte (Seite 21) vergeben.

Missionsarten

Für jede Mission gelten bestimmte Annahmebedingungen, wie Spielmodus, Gruppenmitglieder, Level, usw. Zur Erklärung werden die Spielmoduseinschränkungen unten durch diese Symbole dargestellt.

 **Story**

 **Multispieler**

 **Online-Multispieler**

*Auf Funktionen, hinter denen kein Symbol steht, kann man von allen Modi aus zugreifen.

■ Story Mission (Story-Mission)

Eine Einzelspielermission, durch die die Story weitergeführt wird. Gruppenmitglieder werden automatisch hinzugefügt. Die Geschichte ist in Kapitel aufgeteilt, die Hauptmissionen wiederum in Akte. Zwischen den Akten kannst du deinen Spielfortschritt speichern und sogar in die Stadt zurückkehren.

Nach Beenden einer Mission ist es wichtig, mit anderen Charakteren zu sprechen, um eine neue Mission zu erhalten oder eine noch offene abzuschließen, und so in der Geschichte weiter zu kommen. Deinen Fortschritt in der Story siehst du im **Hauptmenü** unter **Mission Data** (Missionsdaten).



■ Open Mission (Offene Mission)

Diese Missionen können frei angenommen und von einem einzigen Spieler abgeschlossen werden. Die Schwierigkeit reicht dabei von **C** (leicht) bis **S** (schwer).

■ Tactical Mission (Taktische Mission)

In manchen Bereichen gibt es verlängerte Missionen, oder solche mit besonderen Zielen. Im Multiplayer- oder Online-Multiplayermodus müssen eventuell neben den Spieler- und den Partnercharakteren bestimmte andere in der Gruppe sein.

■ Trade Mission (Handelsmission)

Diese werden mit dem Verlauf der Geschichte verfügbar. Ein Klient gibt dir den Auftrag, einen bestimmten Gegenstand im Tausch gegen eine Belohnung zu beschaffen.

■ Battle Mission (Kampfmission)

Spieler kämpfen nach bestimmten Regeln gegeneinander. Partnercharaktere sind bei diesen Missionen nicht dabei und es werden mindestens 2 Spieler benötigt. Die Spieler können sich zu Teams zusammenschließen oder allein kämpfen. In einer Besprechung vor der Mission werden die Regeln erklärt. Je nach Ausgang bekommst du Battle Points (Kampfpunkte), die auf deiner Partnerkarte erscheinen.

■ Challenge Mission (Herausforderungsmission)

Bei dieser sehr anspruchsvollen Mission gelten bestimmte Regeln, wie feste Levels für Charakter und Typ, oder eingeschränkter Gegenstandsgebrauch. Partnercharaktere sind nicht erlaubt und es müssen mindestens 2 Spieler antreten. Wähle einen Typ und starte die Mission. Je nach Ergebnis erhältst du Challenge Points (Herausforderungspunkte), die auf deiner Partnerkarte erscheinen.

■ Urgent Missions (Dringende Missionen)

Bei diesen Missionen drängt die Zeit! Sie erscheinen gelegentlich im Missionsschalter, und verschwinden auch genauso schnell wieder. Pass also auf, dass du nichts verpasst.

TYPE COUNTER (TYPSCHALTER)

Greife auf den Typschalter zu, um typbezogene Dienstleistungen aufzurufen. Die vier Charaktertypen lauten wie folgt:

- | | |
|-----------------|--|
| Hunter | Gut im Nahkampf. Starker Angriff und Verteidigung. Kämpft mit Handwaffen und eignet sich gut für Einsteiger. |
| Ranger | Gut im Fernkampf und gut geeignet als Unterstützer. Wird für durchschnittlich erfahrene Spieler empfohlen. |
| Force | Kann zaubern. Empfohlen für fortgeschrittene Spieler. |
| Vanguard | Hat Erfahrung in verschiedenen Kampfformen und kann je nach Bedarf andere Rollen übernehmen. |

Am Typschalter kannst du gegen eine Gebühr deinen Charaktertyp ändern, Extend Points (Erweiterungspunkte) zur Auf-/Abrüstung deiner Waffenfähigkeiten zuweisen oder Fähigkeiten anpassen.



Waffengrad nach Typ

Bei jedem Typ ist der Waffengrad deines Charakters für alle Waffenkategorien auf einen Wert zwischen **C** (leicht) und **S** (schwer) festgelegt. Du kannst nur Waffen verwenden, deren Grad dem Grad des Waffengrades des Typs deines Charakters entspricht bzw. darunter liegt.

Typ-LV

Jeder Typ hat sein eigenes LV (Level). Erreichen Typ-Punkte (für den Abschluss von Missionen vergeben) einen bestimmten Wert, erhöht sich das Typ-LV.

Erhöht sich das Typ-LV, erhöhen sich auch Extend Points (Erweiterungspunkte) zur Verbesserung deiner Waffenfähigkeiten und Fertigkeiten werden hinzugefügt. Diese können über den Typschalter verwaltet werden.

AUF DEM FELD

Im Spielbereich werden Missionen ausgeführt und Monster bekämpft. Am Ende einiger Bereiche erwartet dich ein Boss – besiege ihn, um die Mission abzuschließen.



SPIELBILDSCHIRM





① Informationsfenster

Zeigt Informationen zum gerade erfassten Ziel.

② Schlüsselanzeige

Zeigt den Status der erworbenen Schlüssel zum Öffnen von Türen und Laserzäunen an.

③ Radarkarte

Zeigt erkundete Bereiche sowie die Positionen von Gruppenmitgliedern und Monstern.

④ Erfassungs-Cursor

Richtet sich automatisch auf Feinde in Angriffsreichweite. Färbt sich rot, wenn der Feind erfasst wurde.

⑤ Schaden/Erholung

Feinden zugefügter Schaden wird weiß (von anderen Gruppenmitgliedern zugefügt grau), Schaden an Gruppenmitgliedern rot und Heilung grün angezeigt.



⑥ Ketten (Chain)

Zeigt die Anzahl von Angriffen in Folge.

⑦ Einfacher Status

Zeigt eigene **LV**, Erfahrung, **HP/PP** und **LV** und **HP** von Gruppenmitgliedern. Die Farbe, die neben jedem Charakter angezeigt wird, entspricht der Farbe auf der Radarkarte.

⑧ Sprenganzeige

Ist diese gefüllt und blinkt, wird je nach Rasse eine spezielle Fähigkeit verfügbar.

⑨ Aktionspalette

Hier werden die Funktionen der Aktionstasten angezeigt. Das Öffnen der Aktionspalette macht es möglich, Waffen und Rüstung zu wechseln, sowie Gegenstände aus deinem Inventar zu verwenden.



RADARKARTE

Gruppenmitglieder werden mit der gleichen Farbe angezeigt, wie auch im einfachen Status. Bewegen sie sich vom Kartenausschnitt, wird ihr Symbol blinkend am Kartenrand angezeigt.

▲▲▲▲ Gruppenmitglieder

● Monster

● Falle

● Zonenstart

— Durchschrittenes Tor

● Schlüssel

● Zonenziel

— Offenes Tor

— Verschlossenes Tor





EINFACHER STATUS

- ① Charaktername/Anführersymbol
- ② Charaktersymbol
- ③ Sprenganzeige
- ④ Level/Erfahrung
- ⑤ Aktuelle HP (Max)
- ⑥ Aktuelle PP (Max)



AKTIONSBEFEHLE

Analog-Pad	Charakter bewegen, Kamera in der Ich-Perspektive bewegen.
Richtungstasten	Kamera bewegen, Kurzbefehl auswählen (Nachrichten und Befehle).
X-Taste	Ausweichen (mit dem Analog-Pad), Betreten. Gegenstand aufheben (für mehrere Gegenstände gedrückt halten), Auswählen.
O-Taste	Aktionspalette anzeigen, Abbrechen.
△-Taste	Photon-Kunst (Nahkampf, Technik), Schuss aufladen (Zum Aufladen halten, dann für den Angriff loslassen).
□-Taste	Angriff (Nahkampf, Kugel), Photon-Kunst (Kugel, Technik), Aktionsmenü anzeigen (Charaktergesten usw.)
L-Taste	Kamera zurücksetzen, Schritt zur Seite (in der Bewegung halten), Ziel erfassen (halten), Kamera hinter Spieler ändern (mit den Richtungstasten).

- R-Taste** Blocken, Einhändige Waffen wechseln (wenn rechte und linke Hand mit unterschiedlichen Waffen ausgerüstet sind).
- START-Taste** Anzeige des **Hauptmenüs** ein- oder ausschalten.
- SELECT-Taste** Kurzbefehlanzeige (Nachrichten und Befehle) ein- oder ausschalten, einfache Tastatur.

Charaktere bewegen

Benutze das Analog-Pad, um Charaktere auf dem Feld zu bewegen. Drücke leicht, um zu laufen, und fester, um zu rennen. Halte die **L**-Taste für einen Schritt zur Seite.

Kamerasteuerung

Die Kamera folgt automatisch dem Spielcharakter. Drücke die **L**-Taste, um die Kamera hinter dem Spieler zurückzusetzen, oder nutze die Richtungstasten, um sie wie gewünscht zu positionieren. Halte die **L**-Taste, während du eine der Richtungstasten drückst, um zur Ich-Perspektive umzuschalten, und nutze dann das Analog-Pad, um die Kamera einzustellen. Drücke die **L**- oder **X**-Taste, um zur normalen Ansicht zurückzukehren.

Bei Fernkampfwaffen kannst du in der Ich-Perspektive das gegebene Fadenkreuz zum Zielen verwenden. Andere Angriffe können in der Ich-Perspektive nicht ausgeführt werden. Außerdem kannst du Dinge sehen, die in der normalen Ansicht nicht sichtbar sind. Dies hilft dabei, verborgene Gegenstände und Fallen zu finden.

Zielerfassung

Sind Monster in Angriffsbereichweite, halte die **L**-Taste, um das Ziel zu erfassen. Während der Zielerfassung sind deine Sicht und Bewegungen auf das Monster gerichtet.

Erfassungs-Cursor

Ist ein Monster in der Nähe, wird der Erfassungs-Cursor wie folgt angezeigt:

- | | |
|--|---|
|  Angriff/Zielerfassung nicht verfügbar |  Angriff/Zielerfassung verfügbar |
|  Angriff nicht verfügbar/Ziel erfasst |  Angriff verfügbar/Ziel erfasst |
|  Angriff nicht verfügbar/Ziel nicht mehr erfasst | |

ANGRIFF

Es gibt drei Arten von Waffen mit einer Vielzahl von Effekten.

Nahkampfwaffen Direkte Angriffe auf kurze Distanz, z.B. Schwerter. Diese Angriffe verbrauchen keine PP, aber in Verbindung mit einer Photon-Kunst kannst du PP verwenden, um kraftvollere Angriffe auszuführen.

Fernkampfwaffen Angriffe aus weiter Entfernung, z.B. Gewehre oder Bogen. Angriffe verbrauchen PP. Kombination mit der Photon-Kunst-Kugel erhöht die Munitionskapazität. Du kannst vor dem Angriff auch Energie sammeln (Schuss aufladen).

Technikwaffen Angriffe verwenden Photon-Künste. Können für alle Entfernungen und mit unterschiedlichen Eigenschaften eingesetzt werden. Mit etwas Übung kannst du so kraftvolle Angriffe ausführen. Die Verwendung der Technikwaffen verbraucht PP.

Combo-Ketten

Anhaltende ununterbrochene reguläre Angriffe oder Angriffe mit Photon-Kunst (⬢-Taste), resultieren in der Anzeige der Kettenlänge. Fühst du einen Technikangriff (⬢-Taste) aus, während diese Anzeige auf dem Bildschirm zu sehen ist, erhöht sich die Kraft proportional zur angezeigten Kettenlänge und setzt diese wieder auf Null. Die Anzeige wird automatisch zurückgesetzt, wenn keine Angriffe mehr ausgeführt werden.

Combo-Angriffe/Perfekte Angriffe

Drücke die ⬢-Taste für einen regulären Angriff; bis zu drei Angriffe können in einer Combo zusammengefasst werden. Drückst du die Taste für den zweiten und dritten Angriff zur richtigen Zeit, ergibt sich ein perfekter Angriff. Der Charakter leuchtet zeitweise und fügt mehr Schaden zu.

Schuss aufladen

Nur mit Fernkampfwaffen möglich. Halte für kurze Zeit die ⬢-Taste, um aufzuladen – die Waffe fängt an zu leuchten. Wird das Leuchten farbig, ist die Waffe vollständig aufgeladen. Lass die ⬢-Taste los, um einen kraftvollen Angriff zu entfesseln, der mehr PP verbraucht.



Lässt du die -Taste zu früh los, oder erleidest du während des Ladens Schaden, wird das Laden abgebrochen.

Spezialeffekte

Abhängig vom Angriff ist es möglich, größeren Schaden anzurichten, oder Spezialeffekte auf Feinde anzuwenden. Monster können dir ebenfalls mit Spezialeffekten Schaden zufügen.

■ Blow Away/Knock Back/Down

Sind Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht und ihre Verteidigung eingeschränkt, ist dies eine gute Gelegenheit für Folgeangriffe.

■ Statusabweichungen

Ändere den Status des Gegners zu Feuer, Eis usw. Diese enden nach einer bestimmten Zeit oder der Verwendung passender Heilgegenstände bzw. -techniken.



VERWENDUNG DER AKTIONSPALETTE

Halte während einer Mission die **○**-Taste gedrückt, um Gegenstände, Waffen und Rüstung in der Aktionspalette anzuzeigen. Um die auszurüstende Waffe oder Rüstung oder den zu verwendenden Gegenstand auszuwählen, benutze die Richtungstasten und lasse die **○**-Taste los.

Aktionspalette ansehen

- 1 Tasten:** Zeigt die den jeweiligen Tasten zugeordnete Aktion an.
- 2 Linkshändige Waffe:** Wird angezeigt, wenn die Waffe in der linken Hand ausgerüstet ist; das Waffensymbol blinkt rot. Drücke die **R**-Taste, um zu wechseln.
- 3 Ausgerüstete Waffe:** Zeigt Waffe, Rüstung und Element.



Aktionspaletten-Einstellungen

Wähle aus dem Hauptmenü (**Main Menu**) Gegenstände (**Items**) und dann Waffen (**Weapons**), Rüstung (**Armour**) oder Gegenstand (**Item**). Wähle die Ausrüstung, die in die Aktionspalette aufgenommen werden soll und wähle dann **Add To Palette** (zur Palette hinzufügen). Wähle einen Slot, um die Ausrüstung hinzuzufügen. Für Waffen, Rüstung und Gegenstände stehen insgesamt sechs Slots zur Verfügung. Für Waffen kann ein Slot eine oder zwei einhändige Waffen bzw. eine zweihändige Waffe enthalten. Auf die gleiche Weise wird Ausrüstung entfernt.

ABWEHR

Es gibt mehrere Arten, sich gegen Monsterangriffe zu verteidigen.

Blocken

Bist du mit einer zweihändigen Waffe oder einer einhändigen Waffe und einem Schild ausgerüstet, drücke die **[R]**-Taste, um zu blocken. So reduzierst du Schaden und wehrst Statusabweichungen ab. Es werden PP verbraucht.



■ Perfekter Block

Blockst du zum richtigen Zeitpunkt, wird der Block perfekt und du erleidest keinerlei Schaden. Außerdem kannst du umgehend zum Gegenangriff übergehen, sobald du nicht mehr blockst.

■ Perfekter Block mit Schild

Ein erfolgreicher perfekter Block mit einem Schild fügt dem angreifenden Monster wie in den Schildeigenschaften festgelegt Schaden zu.

Ausweichen

Um auszuweichen, drücke die -Taste während du das Analog-Pad in die dementsprechende Richtung hältst. Da du beim Ausweichen keinen Schaden erleidest, ist es nützlich, um Angriffen und Fallen zu entkommen. Es werden PP verbraucht.

Automatisches Blocken

Angriffe von vorn werden automatisch abgeblockt. Die Wirkung wird durch deine grundlegenden Ausweichparametern und den Angriffsparametern des Feindes bestimmt.



SPIELVERLAUF

MONSTER

Monster erscheinen und greifen an bestimmten Orten auf dem Feld an.

Monsteranführer

Die Erscheinung des Anführers, wenn er gegenwärtig ist, unterscheidet sich von der der anderen Monster. Außerdem ist er stärker und verfügt über Unterstützungsfunktionen. Anführer erscheinen im Informationsfenster je nach Eigenschaften:



Anführer



Angriffskraft
erhöhen



Abwehrkraft
erhöhen



Intelligenz
erhöhen



Heilung erhöhen

Einzigartige Monster

Manche Monster sind plötzlich von einer Aura umgeben und werden stärker, sei also vorsichtig beim Angriff. Manchmal lassen sie besondere Gegenstände fallen.



BESONDERE FÄHIGKEITEN DER RASSEN

Unter bestimmten Bedingungen können Menschen und Newmans Mirage Blast, Casts SUV-Waffen und Beasts Nanoblasts erhalten. Das sind sehr kraftvolle Waffen, die Feinde aus weiter Entfernung angreifen und Gruppenmitgliedern Heilung bieten können.

Bedingungen

Erreiche LV 10, kaufe den relevanten Gegenstand im Shield-Weave-Laden und bringe ihn als Modul an deinem Shield-Weave (Kettenhemd) an.

Aktivierung

Ist die Sprenganzeige im einfachen Status vollständig gefüllt, drücke gleichzeitig die - und -Tasten. Die Sprenganzeige füllt sich mit verrichtetem Schaden.

Statusabweichungen

Können bei Gegnern durch Photon-Künste angerichtet oder durch Monster, Fallen und Weiteres erfahren werden. Die Symbole werden wie folgt im einfachen Status angezeigt.



Feuer: HP nehmen über einen vorgegebenen Zeitraum langsam ab, aber gehen nicht bis auf 0 zurück.



Schock: Einige Angriffe, die Fähigkeiten und Kugeln verwenden, sind nicht verfügbar.



Eis: Kurzzeitige Bewegungsunfähigkeit. Feindliche Angriffe führen eventuell zum Auftauen.



Verwirrung: Bewegung und Angriffsziele verhalten sich eine vorgegebene Zeit lang sporadisch. Mitunter können auch Verbündete getroffen werden.



Infektion: Verringert die Ausdauer und macht anfälliger für Statusabweichungen.



Vergiftung: HP nehmen über einen vorgegebenen Zeitraum langsam ab, aber gehen nicht bis auf 0 zurück.



Lähmung: Feinde können sich nicht bewegen und Spieler können sich nur eine vorgegebene Zeit lang bewegen.



Schlaf: Angriff, Bewegung und die Verwendung von Gegenständen wird unmöglich. Auch Blocken ist nicht mehr möglich. Ein feindlicher Angriff könnte dich aufwecken.



Langsam (kein Symbol wird angezeigt): Bewegungen und Angriffe werden verlangsamt.

STATUSÄNDERUNGEN

Techniken verursachen unter Umständen eine Statusänderung (siehe unten). Es kann immer nur eine Statusänderung gleichzeitig erfolgen, wobei höhergelevelte Techniken Vorrang haben.



Verbesserter Angriff und Technik.



Verbesserte Abwehr und Ausdauer.



Schlechterer Angriff und Technik.



Schlechtere Abwehr und Ausdauer.

EHRFAHRUNG

Vernichte Monster, um Ehrfahrungspunkte zu sammeln. Wird das Monster von einem anderen Charakter vernichtet, erhältst du 70% der verliehenen Ehrfahrungspunkte (100% bei Bosskämpfen, die durch einen Film eingeleitet werden).

AUFLEVELN

Bei einem bestimmten Erfahrungswert erreicht der Charakter ein höheres Level. Einige Parameter werden daraufhin gesteigert, HP werden komplett wiederhergestellt und sämtliche Statusabweichungen werden aufgehoben.

KAMPFUNFÄHIG

Sinkt dein HP-Wert auf 0, kannst du nicht mehr kämpfen. Hast du keinen Heilgegenstand und bekommst keine Hilfe durch einen anderen Spieler, ist der Kampf für dich vorbei und du kehrst zum Schiff zurück.

FALLENGELASSENE GEGENSTÄNDE

Gegenstände erscheinen, wenn du bestimmte Monster besiegst oder Container zerstörst. Drücke die -Taste, um sie aufzuheben. Gelbe Boxen enthalten Waffen, blaue Boxen enthalten Rüstung und grüne Boxen enthalten Gegenstände. Kleine goldene Boxen enthalten Meseta.



SCHNELLE BEFEHLE (QUICK ORDERS)

Charaktere, die zusammen kämpfen, gehen nach eigenem Ermessen vor. Unter Umständen kann es allerdings hilfreich sein, Anweisungen zu geben. Drücke auf dem Feld die SELECT-Taste, um die Kurzbefehle zu öffnen. Im Story-Modus können **Quick Orders** gewählt werden. Im Multispieler- und Online-Multispielermodus kannst du zwischen **Quick Orders** und **Quick Text** (Schnelle Nachrichten, die einfach über die Tastatur eingegeben werden) wählen.

Befehle

- Free:** (Frei) Gehe nach eigenem Ermessen vor.
- Melee:** (Nahkampf) Nahkampfangriffe haben Priorität.
- Ranged:** (Fernkampf) Fernkampfangriffe haben Priorität.
- Heal:** (Heilen) Heilen/Unterstützung haben Priorität.
- Follow:** (Folgen) Nähe zum Spieler wahren.
- Blast Charge:** (Sprengladung) Sprengungen haben Priorität.



Blast Release: (Sprengungen): Nutze Mirage Blast, SUV-Waffen und Nanoblasts wenn die Anzeige gefüllt ist.

FALLEN VERWENDEN

Im Laden gekaufte Fallen können der Aktionspalette hinzugefügt und verwendet werden. Wähle die Falle und drücke die -Taste, um sie zu legen. Die Falle wird nach einer bestimmten Zeit ausgelöst und Feinden in ihrer Reichweite werden Schaden oder Statusabweichungen zugefügt.



SYSTEM

WAFFEN

Es gibt drei Arten von Waffen: Nahkampf-, Fernkampf- und Technikwaffen. Abhängig vom Typ (ein- oder zweihändig) gibt es unterschiedliche Arten, sie auszurüsten.

PHOTON-KÜNSTE

Photonen-Künste verbrauchen PP und ermöglichen es, größeren Schaden als durch reguläre Angriffe, Statusabweichungen, Heilung und andere Unterstützungsfunktionen anzurichten. Die Funktionen werden in Angriffe, Kugeln und Technik eingeteilt.

PP (Photon Points, Photonenpunkte)

Jeder Charakter hat eine bestimmte Anzahl an PP, die für Photon-Künste, Fernkampfwaffen, geladene Schüsse, Blocken, Ausweichen usw. verbraucht werden. PP werden mit der Zeit automatisch wiederhergestellt.



Photon-Künste erlernen

Gewöhnlich kann man sie auf Discs im Laden kaufen oder als fallengelassene Gegenstände finden. Wähle aus dem Hauptmenü (**Main Menu**) eine Disc aus (Gegenstände → Gegenstand) und wähle **Learn** (Erlernen), um die Kunst zu erlernen. Die Kunst kann auch über (Gegenstände → Waffen) mit einer Waffe kombiniert und im Kampf verwendet werden.

Um eine Kunst wieder auf der Disc zu speichern, wähle **Technics** (Techniken) in **Player Information** (Spielerinformation), und wähle diese Kunst zu vergessen.

Technik-Level

Abhängig vom Technik-Level können Reichweite und Kraft einer Waffe variieren. Erhöhe ein Technik-Level, indem du von einer Disc mit einem höheren Level lernst.

Typen und Kategorien der Photon-Künste

Photon-Künste werden wie folgt in drei Kategorien eingeteilt:



- Skill (Eigenschaft)** Für Nahkampfwaffen. Erhöht den angerichteten Schaden. Manche Eigenschaften ändern sich je nach Waffe.
- Bullet (Kugeln)** Für Waffen. Verleiht der Munition bestimmte Eigenschaften.
- Technic (Technik)** Für Technikwaffen. Kann eine Angriffs-, Heilungs- oder Unterstützungsrolle übernehmen. Techniken können mit allen magischen Waffen kombiniert werden.

RÜSTUNG

Rüstung tritt meistens in der Form eines Shield-Weave (Kettenhemdes) auf. Ein Shield-Weave hat eine bestimmte Anzahl von Slots, an denen der Benutzer Module anbringen kann, die ihm bestimmte Fähigkeiten verleihen. SW und Module haben Stufen; Module mit einer höheren Stufe können nicht an einem Shield-Weave mit niedrigerer Stufe angebracht werden. Module werden durch (Gegenstände → Rüstung) angebracht. Ein einziges Modul kann gleichzeitig mit bis zu sechs SW kombiniert werden.



WAFFEN- UND RÜSTUNGSELEMENTE

Auch bei gleichen Waffen und Rüstungen können Elemente und Boni den Wert erhöhen. Besitzt ein Monster ein bestimmtes Element, ist es besonders wirksam, mit einer Waffe mit dem gegenteiligen Effekt anzugreifen.



Flammen

Eis



Blitz

Erde



Licht

Dunkelheit

GEGENSTÄNDE

Es gibt zwei Arten von Gegenständen: Verbrauchsgegenstände, die aus deinem Inventar entfernt werden, wenn du sie verwendet hast, und reguläre Gegenstände, die verwendet, ausgerüstet und getauscht werden können.

Kostbare Gegenstände

Du findest kostbare Gegenstände in roten Boxen, die manchmal fallengelassen werden. Findest du einen kostbaren Gegenstand im Multispieler- oder Online-Multispielermodus, werden die Details auf den Bildschirmen aller Mitglieder angezeigt.



HAUPTMENÜ

Drücke während des Spiels die START-Taste, um das Hauptmenü aufzurufen.

GEGENSTÄNDE

Sieh dir das Inventarfenster an:

❶ Gesamtmenge der Gegenstände

Die Anzahl der Gegenstände, die du insgesamt besitzt, und in jeder Kategorie.

❷ Listenfenster

Nach Kategorie sortierte Gegenstände (Waffen, Rüstung, Gegenstand, Kleidung/Teile, Sonstiges).

Links neben den Gegenständen werden die folgenden Symbole eingeblendet:





Ausgerüstet



In der Aktionspalette



Nicht verfügbar



Grad (C/B/A/S)

③ Statusfenster

Hier siehst du den Status des ausgewählten Gegenstands. Rote Ziffern weisen auf eine Steigerung hin, blau auf eine Verringerung. Grün bedeutet, dass der Gegenstand bereits erworben wurde (nur im Laden).

Bei Auswahl einer Waffe erscheint folgendes:

- Herstellerlogo, Grad, Gegenstandsname
- Hersteller (wie oft aufgerüstet)
- Max. Stärke von Angriff/Zauber ■ Max. Präzision
- Element (Elementbonus) ■ Spezialeffekt, Effektlevel
- Level zum Ausrüsten (Aktuelles Level/Grad)





Mit Waffe verbundene Photon-Kunst

■ Taste, Kategorie, Name

■ Photon-Kunstfertigkeiten, Kugeln und Fernkampfwaffen:

PP-Kosten (Photon-Kunstlevel)

Angriffsstärkegrad (Eigentliche Stärke)

Präzisionswert (Eigentliche Präzision)

■ Angriff mit Nahkampfwaffe: Max. Stärke, Max. Präzision

■ Technik mit Technik-Waffe: PP-Kosten (Photon-Kunstlevel),
Zauberstärkegrad (Eigentliche Zauberstärke)

Rüstung (Shield-Weave)

■ Herstellerlogo, Grad, Name ■ Hersteller

■ Max. Verteidigung ■ Max. Ausweichen

■ Max. Wissen ■ Max. Ausdauer

1 2 3		
Tornado Break		
PP Cst :	50	LV4
ATK :	124%(	376)
ACC :	100%(	79)
Attack		
ATK :	141(	304)
ACC :	21(	79)

1 2 3		
Car Weave		
GRM		
DEF :	27(	84)
EVA :	20(	62)
MND :	47(	90)
STA :	0(	18)
Min. Lv. :	1(	11)

- Benötigtes Level (Aktuelles Level)
- Angebrachtes Modul ■ Element, Elementbonus

Rüstung (Modul)

- Modulname ■ Herstellerlogo, Grad, Herstellername
- Modultyp ■ Moduleffekt
- Einschränkungen durch Level oder Element

Ausrüstung verwenden

Je nachdem, welchen Gegenstand bzw. welche Ausrüstung du gewählt hast, werden folgende Optionen angezeigt:

- **Add to Palette (Der Palette hinzufügen):** Der Gegenstand wird in deine Aktionspalette übernommen.
- **Link Photon Art (mit Photon-Kunst verbinden):** Wähle eine Photon-Kunst und verbinde sie mit einer Waffe.
- **Link Module (Modul verbinden):** Wähle ein Modul und verbinde es mit einem Shield-Weave.





- **Cancel All Links (Alle Verbindungen aufheben):** Hebe die Verbindung eines Modul von allen Shield-Weaves auf.
- **Use (Verwenden):** Setze den Gegenstand sofort ein.
- **Learn (Lernen):** Verwende eine Disc, um eine Photon-Kunst zu erlernen.
- **Drop (Ablegen):** Auf den Boden legen (nur im Feld).
- **Shared Storage (Gemeinsame Ablage):** Platziere den Gegenstand in der gemeinsamen Ablage.
- **Discard (Wegwerfen):** Wirf Gegenstände weg, die nicht mehr gebraucht werden.
Hast du zu viele Gegenstände angesammelt, solltest du diejenigen, die nicht mehr benötigt werden, in die gemeinsame Ablage geben. So schaffst du wieder Platz für wertvolle Gegenstände wie z.B. Waffen.



SPIELERINFORMATIONEN



Stats (Statistik)



■ **Level/Rasse**

■ **Typ/Geschlecht**

■ **Spezialfertigkeiten**

Zeigt Verfügbarkeit von Mirage Blast, SUV Weapon oder Nanoblast an.

■ **HP/PP**

Zeigt aktuelle und maximale HP und PP an.

■ **ATK:** Standard-Angriffskraft

■ **DEF:** Standard-Defensivkraft

■ **ACC:** Standard-Treffsicherheitskraft

■ **EVA:** Standard-Ausweichkraft

■ **TEC:** Standard-Technikkraft

■ **MND:** Standard-Wissen

■ **STA:** Standard-Ausdauerkraft

■ **Exp.:** Erfahrung

■ **Next LV (Nächstes Level)**

Zeigt den Erfahrungswert an, der für das nächste Level benötigt wird.

■ **Meseta**

■ **Blessing (Segensspruch)**

Zeigt die Effekte an, die durch den Mystiker verliehen wurden.

■ **MS Augmentation (MS-Erhöhung)**

Zeigt den Unterstützungseffekt durch MySynth an.

☒ **Ausrüstung:** Eine Liste aller ausgerüsteten Gegenstände.

-  **Photon-Künste:** Eine Liste aller erlernten Photon-Künste. Wähle eine aus, um sie zurück auf ihre Disc zu spielen.
-  **Typen:** Eine Liste mit den Levels jedes Typs, ausgerüsteten Fertigkeiten, Extend Points (Erweiterungspunkte), Grad und Statusvergleichen zum Zeitpunkt der Änderung.

KARTE

Eine Karte mit relevanten örtlichen Informationen. Verschiebe das Display mithilfe der Richtungstasten und drücke die **L** -/ **R** -Tasten zum Zoomen.

MISSIONSDATEN

-  **Fortschritt:** Zeigt den Fortschritt der Haupt-Story sowie Kundenanfragen.
-  **Mission abbrechen:** Brich die aktuelle Mission ab und kehre in die Stadt zurück.

COMMUNITY

Gruppe

■ **Invite Partner (Partner einladen)**

Der Anführer kann MySynth und andere Charaktere einladen, sich der Gruppe anzuschließen.

■ **Leave Party (Gruppe verlassen)**

Gruppenmitglieder können zum Vermittlungsschalter zurückkehren.

■ **Disband Party (Gruppe auflösen)**

Der Anführer kann die Gruppe

auflösen und zum Vermittlungsschalter zurückkehren.

■ **Remove Member (Mitglied entfernen)**



Der Anführer kann ein Mitglied zum Vermittlungsschalter bringen.

Mitglieder brauchen eine Einladung, um zurückkommen.

■ **Party Settings (Party-Einstellungen)**

Der Anführer kann Bedingungen ändern.

Einfache Nachrichten

Tausche Nachrichten mit Freunden aus und empfangt offizielle Ankündigungen.



Partnerkarte

Eine Karte mit den Informationen und Statistiken zu deinem Charakter, die du mit Freunden austauschen kannst. Alle 8 Charaktere haben die gleiche Partnerkarte.

■ **Partner Cards (Partnerkarten)**

Wähle einen Freund, um dessen Partnerkarte anzusehen und zu verwalten.

■ **Partner List (Partnerliste)**

Sieh dir deine Partnercharaktere an und verwalte diese.

■ **Your Card (Deine Karte)**

Die Karte, die du an andere weitergibst. Du kannst der Karte auch Kommentare hinzufügen.

■ **Send (Senden)**

Wenn andere Spieler in der Gruppe sind, kannst du ihnen deine Karte geben. Entscheiden die anderen sich dazu, deine Karte anzunehmen, wirst du bei ihnen als Freund registriert.



■ **Receive Card (Karte empfangen)**

Empfange eine Karte, um den jeweiligen Charakter als Freund zu registrieren. Maximal vier noch nicht empfangene Karten können bereitgehalten werden. Wenn neue Karten ankommen, wird die älteste gelöscht. Es können bis zu 100 Karten empfangen werden.

■ **Edit Card Name (Kartennamen bearbeiten)**

Ändere den Namen auf deiner Karte. Als Standard wird der ursprünglich festgelegte Name des ersten Charakters angezeigt. Der Kartenname ist für alle acht gespeicherten Charaktere gleich.

■ **Ranking Data (Ranglistendaten)**

Vergleich dich in verschiedenen Kategorien mit deinen Freunden.

Blacklist (Schwarze Liste)

Verwalte deine Liste von gesperrten Spielern.



Schnelle Nachricht

Gib Kurzbefehlnachrichten ein, die während des Spiels angezeigt werden.

Auto Words (Auto-Text)

Voreingestellte Nachrichten, die unter bestimmten Bedingungen automatisch angezeigt werden.

Chat Log (Chat-Protokoll)

Sieh dir aufgezeichnete Live-Chats an.

SYSTEM

 **Speichern:** Sichere deinen Spielfortschritt (nur von der Stadt aus).

 **Optionen**

- **Text Display Speed (Geschwindigkeit der Textanzeige):** Lege fest, wie schnell die Nachrichten angezeigt werden.
- **Music Volume (Musiklautstärke)**
- **Sound Effect Volume (Soundeffektlautstärke)**
- **Radar Map Display (Anzeige der Radarkarte):** Stelle ein, ob der Radar der Richtung oder der Kamera folgt.
- **Detailed Display (Detaillierte Anzeige):** Lege fest, wie die Tastensymbole angezeigt werden, wenn Befehle verfügbar sind.
- **Main Menu Cursor Position (Position des Cursors im Hauptmenü):** Entscheide, ob der Cursor beim Öffnen nach oben zurückkehren oder auf der vorherigen Position verharren soll.
- **Character Data Display (Anzeige der Charakterdaten)  **: Bestimme, ob die Informationen zu den Charakteren im Feld oberhalb der Köpfe angezeigt werden soll.
- **Camera Controls (Kamerasteuerung):** Bestimme die Kamerasteuerung wenn die Kamera hinter dem Spieler ist und in der Ich-Perspektive.



- **Weapon/Technic Swap (Waffen-/Techniktausch):** Lege fest, ob Techniken von einhändigen und manchen Zauberwaffen durch Halten oder einmaliges Anklicken der Taste eingestellt werden.
- **Lock-On (Zielerfassung):** Bestimme, ob die Zielerfassung durch Halten oder einmaliges Anklicken der Taste eingestellt wird.
- **L/R Button Settings (Einstellungen der L-/R-Tasten):** Vertausche die den beiden Tasten zugewiesenen Befehle.
- **Back (Zurück)**
- **Return to Default (Zurück zur Standardeinstellung)**
- 🔌 **Return to Title Menu (Zurück zum Titelménü)**

Verlasse das laufende Spiel und kehre zum Titelménü zurück. Bitte beachte, dass das Spiel nicht automatisch gespeichert wird und nicht gespeicherte Spielfortschritte verloren gehen.

MULTISPIELER

Bis zu vier Spieler können über den Ad-Hoc-Modus gemeinsam spielen. Nimm am Missionsschalter Missionen an, bilde eine Gruppe mit deinen Freunden und zieh ins Feld, um zu kämpfen!

SPIELSTART

Nachdem ein Charakter erstellt oder ausgewählt wurde, wählst du im Titelm Menü **Multiplayer** (Multispieler). Die Spieler treffen dann jeweils ihre eigene Wahl, je nachdem, ob sie **Anführer** oder **Mitglied** der Gruppe sind.

Anführer

Der Gruppenanführer wählt **Form Party** (Gruppe bilden). Wenn sich andere der Gruppe anschließen, werden deren Namen angezeigt. Sind alle Mitglieder dabei, geht es durch Auswahl von **Begin Party Play** (Gruppenpartie beginnen) los.

Mitglied

Wähle **Join Party** (Gruppe beitreten) und wähle das Profil des Anführers.

Das Spiel beginnt in der Stadt. Bereite dich vor, ehe du von deinem Schiff aus Missionen annimmst. Hat der Anführer eine Mission ausgewählt, wird diese gestartet.

ONLINE-MULTISPIELERMODUS

Nimm über den Infrastruktur-Modus gemeinsam mit anderen Spielern aus aller Welt Missionen an.

Der Online-Multispielermodus ist kostenlos. Je nach deinem Internetdienstanbieter fallen jedoch unter Umständen Verbindungsgebühren an. Bitte beachte, dass dieser Dienst eventuell nach einer bestimmten Zeitspanne eingestellt wird. Du benötigst darüber hinaus ein PlayStation®Network-Konto.

So erhältst du eine Little Wing-Lizenz

- 1 Wähle im Home-Menü **PlayStation®Network** → **PlayStation®Store**.
- 2 Wähle 'Code eingeben'. Finde den 12-stelligen Code, der diesem Benutzerhandbuch beiliegt und gib ihn ein, um das Produkt anzumelden und deine Little Wing-Lizenz zu empfangen.

Online-Multispielermodus beginnen

Wähle im Titelschirm **Online Multiplayer** (Online-Multispieler). Das PSP™-System stellt daraufhin eine Verbindung zum PlayStation®Network her. Klicke auf **Agree** (Einverstanden), wenn das EULA angezeigt wird, um fortzufahren.

VERMITTLUNGSSCHALTER

Hier findest du andere Spieler zum Zusammenschluss in der Gruppe, Austausch von Nachrichten usw.

Auswahl des Universums (bzw. des Servers)

Das ★-Symbol zeigt an, wie viele Spieler sich auf dem jeweiligen Server befinden. Bitte beachte, dass die Vermittlung nur für Spieler auf dem gleichen Server verfügbar ist. Stelle sicher, dass sich deine Freunde auf dem gleichen Server wie du befinden, wenn du dich mit ihnen zusammentun möchtest.

Vermittlungsschaltermenü

Wähle ein Universum, um das Menü des Vermittlungsschalters aufzurufen.



■ View Party List (Gruppenliste ansehen)

Durchsuche zufällige Gruppen, die momentan bestehen, und wähle eine aus der Liste, um beizutreten.

■ Form Party (Gruppe bilden)

Als Anführer legst du die Regeln und Bedingungen fest und stellst deine eigene Gruppe zusammen. Wähle **Form a Party**, um zur Stadt zurückzukehren und auf Mitglieder zu warten.

Bedingungen dienen als Anhaltspunkt für Spieler, die beitreten möchten, und schränken die Gruppenmitgliedschaft keinesfalls ein. Sowie der Anführer die Mission startet, ist die Gruppe am Vermittlungsschalter nicht mehr verfügbar.

■ Find Party (Gruppe finden)

Suche je nach den vom Gruppenanführer festgelegten Bedingungen nach einer Gruppe.

Conditional Search (Bedingungssuche): Wähle die Suchbedingungen.

Friend Search (Freundessuche): Suche nach einer Gruppe mit registrierten Freunden.

Party Search (Gruppensuche): Gib einen Gruppennamen ein, um diesen zu suchen.

■ **Simple Mail (Einfache Nachrichten)**

Tausche Nachrichten mit registrierten Freunden aus.

ETIKETTE UND SCHWARZE LISTEN

Bitte richte dich nach folgenden Regeln:

- Der von dir gewählte Name ist für alle sichtbar – bitte vermeide daher Namen, die für andere beleidigend sein könnten.
- Über Chat und Simple Mail kannst du dich mit anderen unterhalten. Bitte verhalte dich anderen Spielern gegenüber höflich und vermeide es, Dinge zu sagen, die andere Spieler beleidigen oder verletzen könnten.



- Unterhaltungen über die Chat-Funktion sind auch für andere Spieler sichtbar. Achte darauf, dass du keine persönlichen Informationen von dir preisgibst und nichts äuerst, das gegen das Gesetz verstoßen könnte.
- Wenn du das PSP™-System während des Spiels ausschaltest oder den Online-Multispielermodus verlässt, ist dies den anderen Spielern gegenüber unfair. Bitte verlass das Spiel von der Stadt aus.

Schwarze Liste

Nimm einen Spieler in deine schwarze Liste auf, damit dieser nicht mehr bei der Verbindungssuche angezeigt wird und dir keine Nachrichten schicken kann.

CHAT-KURZBEFEHL

- Drücke die SELECT-Taste, um das Kurzbefehlfenster aufzurufen. Schalte mithilfe der Richtungstasten zwischen Schnellen Nachrichten und Schnellen Befehlen um und wähle mit eine Nachricht aus. Über die Funktion Schnelle Nachrichten kannst du Nachrichten versenden, die unter **Main Menu** → **Community** → **Quick Text** (Hauptmenü -> Community -> Schnelle Nachrichten) zu finden sind.



EINFACHE TASTATUR

Drücke die SELECT-Taste zweimal, um die einfache Tastatur anzuzeigen. Hier kannst du Nachrichten direkt eintippen.

AUTO-TEXT

Situationsabhängig können Nachrichten automatisch angezeigt werden. Die Einstellung hierzu erfolgt über Community -> Auto Words (**Community** → **Auto-Text**).

AKTIONEN

Ziehe in der Stadt Aufmerksamkeit auf dich, indem du Aktionen ausführst. Diese eignen sich außerdem ideal dazu, deine Persönlichkeit auszudrücken.

ONLINE-SPIEL

Die beiden Multispielermodi unterscheiden sich folgendermaßen vom Story-Modus:

FELD-LAYOUT

Kontrollpunkte

Diese befinden sich in der Nähe des Eingangs auf dem Feld. Wähle mit der -Taste einen Kontrollpunkt (dieser leuchtet weiß auf), um ihn als Teleportier-Ort festzulegen.

Teleporter

In manchen Fällen befindet sich ein Teleporter vor dem letzten Bossbereich. Alle Gruppenmitglieder müssen versammelt werden, ehe er aktiviert werden kann.

GEGENSTÄNDE SAMMELN

Händler benutzen

Diesen findest du im Stadtcafé. Auf Seite 12 findest du eine genauere Beschreibung.



Gegenstände platzieren

Wähle unter **Items** (Gegenständen) **Drop** (Ablegen), um einen Gegenstand auf den Boden zu legen, damit er von anderen Spielern aufgenommen werden kann. Heil- und Power-Up-Gegenstände sowie verbrauchbare Fallen können jedoch nicht auf diese Weise getauscht werden.

In Herausforderungsmissionen sind alle Gegenstände platzierbar, die nicht in die Aktionspalette aufgenommen wurden.

GEGENSTÄNDE ABLEGEN

Die ablegbaren Gegenstände sind je nach Spieler unterschiedlich. Nur du kannst die Gegenstände aufnehmen, die auf deinem Bildschirm erscheinen. Wenn ein anderer Spieler einen seltenen Gegenstand aufnimmt, werden auf den Bildschirmen aller anderen Spieler Details dazu eingeblendet.

PARTNERKARTEN-AKTUALISIERUNG

Beim Spiel mit einem registrierten Freund wird die Partnerkarte automatisch mit den neuesten



Infos und Statistiken aktualisiert. Partnerkarten-Informationen können über **Community** -> **Partner Card** -> **Partner List** (Community -> Partnerkarte -> Partnerliste) abgerufen werden.

EINZELSPIELER

In diesen Modi sind Story-Modus, Missionsinhalte, die Kraft der Monster usw. anders. Um als Einzelspieler Missionen zu bestreiten, gehst du wie im Folgenden beschrieben vor. Beachte, dass Partnercharaktere in jedem Spielmodus zugefügt werden können.

Multispielermodus als Einzelspieler beginnen

Wähle am Verbindungsschalter **Form Party** (Gruppe bilden). Wähle dann **Party Play** (Spiel in der Gruppe), ohne auf den Beitritt anderer Mitglieder zu warten.

Online-Multispielermodus als Einzelspieler beginnen

Wähle am Verbindungsschalter **Form Party** (Gruppe bilden) und dann **Form a Party** (Eine Gruppe bilden), um als Einzelspieler zu spielen. Wenn du die Gruppe nicht mit einem Passwort schützt, können andere Spieler wahlweise beitreten. Während einer Mission ist der Beitritt zu deiner Gruppe jedoch nicht möglich.



KUNDENDIENST

Mehr Informationen zum Produkt-Support in Ihrem Land finden Sie auf www.sega-europe.com/support
Unsere Kundendienst erreichen Sie an Werktagen montags bis freitags von 11 bis 20 Uhr unter folgenden Rufnummern:
Für unsere Kunden aus Deutschland:

TECHNISCHE HOTLINE: 0900-100 SEGA bzw. 0900-1007342
(1,40€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*
SPIELINHALTLICHE HOTLINE: 0900-110 SEGA bzw. 0900-1107342
(1,40€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Für unsere Kunden aus Österreich:

TECHNISCHE UND SPIELINHALTLICHE HOTLINE: 0900-444612
(1,50€/Min. aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

TECHNISCHE UND SPIELINHALTLICHE HOTLINE: 0900-737737
(2,50 CHF/Min aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Alternativ können Sie den technischen Kundendienst auch unter
support@sega.de erreichen.

*Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz sowie zum Zeitpunkt der ersten Drucklegung dieses Handbuchs. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifierungsangabe am Anfang der Verbindung. Bitte informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter. Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können.



PER INIZIARE

Per informazioni riguardanti l'allestimento del tuo sistema PSP™ (PlayStation®Portable) fai riferimento alle indicazioni del manuale di istruzioni fornito insieme al sistema PSP™.

Il manuale di istruzioni è disponibile nel sito Internet:
<http://it.playstation.com/psp/support/>



PHANTASY STAR™ PORTABLE 2

COMANDI DI BASE PER IL SISTEMA PSP™

L : Resetta telecamera/Aggancio

R : Guardia/Cambia mano dell'arma



△ : Arte fotonica/Carica sparo

□ : Attacco

○ : Finestra Azione/
Annulla

× : Schiva/Accedi/
Raccogli/Seleziona

Muovi telecamera

Cammina/Corri/Muovi
telecamera in 1ª
persona

Tasto START: Mostra menu principale
Tasto SELECT: Mostra/Nascondi
collegamenti rapidi



Italiano



PHANTASY STAR™ PORTABLE 2

COMANDI DI BASE PER PSP™GO

Tasto
SELECT:
Mostra/
Nascondi
collegamenti
rapidi

Tasto START:
Mostra menu
principale

Cammina/
Corri/Muovi
telecamera in
1ª persona

Muovi telecamera



L : Resetta telecamera/
Aggancio

R : Guardia/Cambia
mano dell'arma

△ : Arte fotonica/Carica
sparo

□ : Attacco

○ : Finestra Azione/
Annulla

× : Schiva/Accedi/
Raccogli/Seleziona





LA STORIA

Da qualche parte oltre i confini dello spazio, il Sun e i suoi tre pianeti hanno dato vita al sistema Gurhal. Questo sistema era popolato dagli umani ed altre tre razze: i Beast, i Newmen e i Cast. Per anni hanno combattuto contro una misteriosa forma di vita aliena, i Seed, che li hanno portati al limite dell'estinzione. Dopo estenuanti lotte, sono riusciti a rovesciare i Seed e a bandirli da Gurhal per sempre.

Tre anni sono passati da allora. Le ferite inflitte dalla guerra sono ancora visibili qui a Gurhal, dove mancano le risorse, ma abbonda la speranza. Abbiamo sviluppato una nuova teoria che renderà possibili i viaggi subspaziali, consentendo un esodo verso le stelle più lontane. Il nostro governo, i nostri leader militari ed economici si sono uniti per realizzare il sogno del viaggio subspaziale e assicurare un nuovo futuro per Gurhal.



DATI DI GIOCO

DATI DI SALVATAGGIO

Per salvare i dati del personaggio devi disporre di un supporto di memorizzazione con almeno 650 KB di spazio libero. Hai 8 slot a disposizione per salvare i dati personaggio. I progressi del personaggio non vengono salvati automaticamente. Puoi effettuare il salvataggio solo in città, alla quale puoi accedere dal menu principale, e nelle altre aree designate al salvataggio dei dati che incontri durante il gioco.

Per salvare una partita in città, premi il tasto START per accedere al menu principale e seleziona **System** (Sistema) → **Save** (Salvataggio).

CAMBIARE MODALITÀ DI GIOCO/PERSONAGGIO

Per cambiare la modalità di gioco o il personaggio, premi il tasto START per accedere al menu principale e seleziona **System** (Sistema) → **Return to Title Menu** (Torna al menu del titolo). Quindi seleziona **Continue** (Continua) per ripetere nuovamente il processo.



AVVIO

Premi il tasto START durante la sequenza del titolo per accedere al menu principale e selezionare le seguenti voci:

NEW GAME (NUOVA PARTITA)

Crea un personaggio nuovo e dai inizio ad una nuova avventura. Per creare un personaggio, segui le istruzioni sullo schermo per scegliere la razza, il genere, la faccia, il tipo di corpo, gli abiti e la voce; dopo di ch  potrai assegnargli un nome e scegliere la classe. Solo la classe del personaggio selezionato influenzer  il gioco. Da qui, inoltre, puoi selezionare il MySynth che ti accompagner  in battaglia. Il nome e la classe del Synth potranno essere modificati successivamente. Procedi alla schermata **Select Mode** (Seleziona modalit ).

CONTINUE (CONTINUA)

Scegli un personaggio gi  creato per continuare la sua avventura. Procedi alla schermata **Select Mode** (Seleziona modalit ).



IMPORT (IMPORTA)

Da qui puoi importare i dati del personaggio e i dati di salvataggio di altre versioni del gioco. Ricorda che i dati importati non possono essere usati con versioni precedenti del gioco. I dati originali non verranno modificati, per cui puoi continuare a giocare con il titolo originale.

- Per importare i dati del personaggio da Phantasy Star™ Portable, assicurati che il supporto di memorizzazione contenente i dati sia inserito prima di accendere il tuo sistema PSP™. Dal menu principale seleziona **Import** (Importa) → **Import Character** (Importa personaggio) e scegli un personaggio da importare e lo slot in cui salvarlo.
- Per importare una partita che hai cominciato nella versione di prova, assicurati che il Memory Stick Duo™ contenente i dati sia inserito prima di accendere il tuo sistema PSP™. Dal menu principale seleziona **Import** (Importa) → **Import Trial Version Save Data** (Importa i dati di salvataggio della versione di prova). Fai attenzione: saranno importati entrambi gli slot personaggio (inclusi quelli vuoti).



SELECT MODE (SELEZIONE MODALITÀ)

Dopo aver selezionato **New Game** (Nuova partita) o **Continue** (Continua), la schermata **Select Mode** (Selezione di modalità) apparirà nello schermo. Da qui potrai scegliere le seguenti modalità:

- | | |
|--|--|
| Story Mode
(Modalità Storia) | Una modalità per giocatore singolo. Avanza nel gioco seguendo la storia. |
| Multiplayer
(Multigiocatore) | Una modalità di gioco libero per 2-4 giocatori attraverso la modalità Ad hoc. |
| Online Multiplayer
(Multigiocatore online) | Una modalità di gioco libero per 2-4 giocatori che provengono da tutto il mondo collegati attraverso la modalità Infrastruttura. |

A seconda della modalità scelta, alcuni menu e altre caratteristiche potrebbero differire leggermente.

AREA DELLA CITTÀ

E' qui che trascorri il tempo tra una missione e l'altra. Le aree principali sono:

LITTLE WING

Questo è l'ufficio del gruppo mercenario denominato Little Wing. Qui potrai parlare con gli altri personaggi e avanzare nella storia in modalità Storia.

YOUR ROOM (LA TUA STANZA)

Questo è il tuo spazio privato. Qui puoi prepararti per le missioni e invitare gli amici registrati.

- | | |
|---|---|
| Common Storage
(Ripostiglio comune) | Un posto in cui riporre oggetti e meseta a cui possono accedere tutti e 8 i personaggi. |
| Dressing Room
(Camerino) | Cambia gli abiti e altri accessori per personalizzare l'aspetto del tuo personaggio. |



Visiphone

Un terminale grazie al quale potrai verificare i tuoi risultati, gli obiettivi, il glossario e per inserire le password durante le campagne.

MySynth

Aspetta nella tua stanza mentre ti trovi in città. Avvicinati a MySynth e premi il tasto  per accedere e usare le funzioni della tua stanza. Aggiungilo alla tua squadra per fornirti supporto durante il combattimento, che varierà a seconda del suo livello. Controllane lo stato dal menu principale sotto **Player Information** (Informazione del giocatore) → **Stats** (Statistiche).

Guests (Ospiti)

Nelle modalità Multigiocatore e Multigiocatore online potrai visitare le stanze degli altri giocatori o invitarli nella tua stanza.

CAFE (CAFFETTERIA)

Un luogo in cui potrai rilassarti, scambiare oggetti e ricevere istruzioni dai clienti.



Item Trader (Mercante di oggetti)

Scambia oggetti con i tuoi amici. Entrambe le squadre dovranno avvicinarsi al Mercante e selezionare un amico con cui effettuare lo scambio e l'oggetto da scambiare. I dettagli dell'oggetto dell'altra squadra appariranno sullo schermo. Se entrambe le squadre accettano lo scambio, questo avrà luogo. Alcuni oggetti non possono essere scambiati in nessuna occasione.

Client Order (Istruzioni del cliente)

A mano a mano che vai avanti con la storia, i clienti della caffetteria inizieranno ad offrirti delle missioni. Puoi accedere alle missioni che hai accettato selezionando la voce **Mission Data** (Dati della missione) nel menu principale. Dopo aver portato a termine la missione, avvicinati di nuovo al cliente per riscuotere la ricompensa.

BATTLE AND STYLE SHOPS (NEGOZI DI BATTAGLIA E STILE)

Compra oggetti, armi e servizi. Alcuni negozi ti permetteranno di vendere gli oggetti del ripostiglio comune.



- | | |
|--|--|
| Weapon Shop
(Negozio di armi) | Puoi comprare armi e dischi di Arte fotonica. Inoltre, da qui puoi potenziare* le tue armi. |
| Shield-Weave Shop
(Negozio di cotta di maglia) | Compra i moduli da equipaggiare alla tua cotta di maglia (Shield-Weaves) e migliorare i tuoi parametri difensivi. |
| Item Shop (Negozio di oggetti) | Compra oggetti di recupero, trappole e altri oggetti molto utili. |
| Sayo the Mystic | Col progredire della storia, potrai consultare il mistico una volta per missione. Il livello di benedizione varierà a seconda del compenso pagato. |

*Puoi potenziare un'arma fino ad un massimo di 10 volte. Dopo di ch , dovrai utilizzare un Extend Code (codice di estensione) per potenziarla ulteriormente; cos  facendo, ne aumenterai il livello (LV) e il grado dell'arma, che risulter  momentaneamente indisponibile.



- Interior Design** Acquista dei biglietti per ridecorare la tua stanza e potenziare il tuo MySynth.
- Salon (Salone)** Cambia l'aspetto e la voce del tuo personaggio.
- Costume Shop (Negozo di abiti)** Compra abiti e parti per il tuo personaggio e usa il camerino.

PARTNER CHARACTER (PERSONAGGIO PARTNER)

Puoi invitare il tuo MySynth e i personaggi con cui scambi delle Partner Cards (Carte del partner) nella modalità Story ad unirsi alla tua squadra prima di iniziare le missioni. Dal menu principale, seleziona **Community → Party (Squadra) → Invite Partner** (Invita partner).

*I personaggi partner non sono inclusi nel numero dei membri della squadra impostato in **Party Settings** (Impostazione squadra) durante le partite multigiocatore online. Tale numero indica il numero di giocatori umani.



Partner Character Behavior (Comportamento del personaggio partner)

I personaggi partner:

- Accompagnano il giocatore, ma hanno una propria autonomia in battaglia e forniscono supporto. È possibile dargli delle istruzioni attraverso i collegamenti rapidi.
- Il livello del partner cambierà se cambia quello del personaggio principale.
- Recupereranno dopo un determinato periodo di tempo di inattività o mediante l'utilizzo di oggetti di recupero. Anche se il personaggio non potrà combattere, il suo grado e altri valori non diminuiranno (ad eccezione di alcune missioni della storia).
- Non possono raccogliere oggetti o meseta.

MISSIONI

I compiti accettati dai mercenari vengono definiti missioni. Dopo che ne avrai accettata una, raggruppa la tua squadra e dirigiti dove si svolgerà la missione.



Accettare le missioni

Per prima cosa, procedi verso la tua nave usando il teletrasporto situato nel centro della città. Là potrai accedere al terminale per entrare nel Mission Counter, o Sala delle missioni. Spetta al comandante della squadra selezionare e dare inizio alla missione; gli altri membri dovranno selezionare **Begin Mission** (Inizia missione).

Ritorno dalle missioni

Dopo aver superato, abbandonato o fallito una missione (tutti i giocatori ad eccezione del giocatore partner che non può combattere) tornerai alla nave. In alcune modalità di gioco e in certe missioni, potrai far ritorno alla nave senza perdere i progressi della missione.

Fattori quali completare la missione, far scadere il tempo e sconfiggere i mostri determineranno il grado che ti sarà assegnato, dove **C** rappresenta il grado più basso ed **S** il grado più alto. La ricompensa sottoforma di Meseta ed oggetti sarà determinata dal grado e dalla difficoltà della missione. A seconda della missione che hai completato, potrai guadagnare dei Type Point (Punti classe); consulta pagina 21 per ulteriori informazioni.

Tipi di missione

Per ciascuna missione, ci sono determinate condizioni che dovrai soddisfare: modalità di gioco, membri della squadra, livello, ecc. Le condizioni della modalità di gioco sono rappresentate con le seguenti icone.

 **Storia**

 **Multigiocatore**

 **Multigiocatore online**

*Se non è presente un'icona, significa che si può accedere in tutte le modalità.

■ Story Mission (Missione Storia)

Una missione per giocatore singolo che ti permetterà di avanzare nella storia, dove i membri della squadra saranno aggiunti automaticamente. La storia principale è divisa in capitoli e le missioni principali in atti. Puoi salvare i progressi tra un atto e l'altro o far ritorno in città.

Dopo aver completato una missione, per poter proseguire con la storia dovrai parlare con gli altri personaggi per ricevere la prossima missione o completare una missione libera. Puoi controllare i progressi della storia dal menu principale alla voce **Mission Data** (Dati della missione).



■ Open Mission (Missione libera)

Sono missioni che puoi accettare liberamente e che possono essere completate da un solo giocatore. La difficoltà delle missioni varia da **C** (più facile) ad **S** (più difficile).

■ Tactical Mission (Missione tattica)

Alcune zone hanno delle missioni estese, o missioni con obiettivi speciali. Se le accetterai in modalità Multigiocatore o Multigiocatore online, dovrai aggiungere gli altri membri della squadra.

■ Trade Mission (Missione commerciale)

Questo tipo di missioni sarà disponibile a mano a mano che progredisci con la storia. Un cliente ti chiederà di procurargli un determinato oggetto in cambio di una ricompensa.

■ Battle Mission (Missione battaglia)

I giocatori combatteranno l'uno contro l'altro seguendo determinate regole. I giocatori partner non possono prendere parte a queste missioni e sono necessari almeno due giocatori. I giocatori potranno decidere se giocare a squadre o tutti contro tutti. All'inizio

della missione ti verranno date le informazioni riguardanti le regole del gioco e solo al termine potrai iniziare a giocare. A seconda dell'esito della missione, riceverai dei Battle Points (Punti battaglia) che appariranno nella tua Carta del partner.

■ Challenge Mission (Missioni sfida)

Sono missioni molto difficili con regole specifiche come personaggio fisso e livello di classe. Inoltre, il numero di oggetti che puoi usare è limitato. I personaggi partner non possono prendere parte a queste missioni e occorrono almeno due giocatori. Scegli una Classe per dare inizio alla missione. A seconda del risultato che otterrai, riceverai dei Challenge Points (Punti sfida) che appariranno nella tua Carta del partner.

■ Urgent Missions (Missioni urgenti)

Queste missioni urgenti appariranno di tanto in tanto nella Sala delle missioni e spariranno dopo un breve periodo di tempo: tieni gli occhi aperti o rischi di perderle.



SALA DELLE CLASSI

Avvicinati alla Sala delle classi per una lista di servizi relativi alla classe del tuo personaggio. Ci sono 4 classi di personaggio:

- | | |
|--------------------------------------|---|
| Hunter
(Cacciatore) | Abile nel combattimento corpo a corpo, è molto forte sia in attacco che in difesa. Impugna armi a mano ed è consigliato per i principianti. |
| Ranger | Abile nel combattimento a distanza, è un eccellente personaggio di supporto. Consigliato per i giocatori con un po' più di esperienza. |
| Force (Mago) | Abile nell'arte della magia. Consigliato per giocatori avanzati. |
| Vanguard (Élite) | Abile nei vari tipi di combattimento, può assumere ogni tipo di ruolo che gli viene richiesto. |

Nella Sala delle classi puoi cambiare la classe del tuo personaggio (ad un costo), assegnare gli Extend Points (Punti estensione) per potenziare o degradare le tue abilità con le armi e personalizzare altre abilità.



Grado delle armi per classe

Per ogni classe di personaggio, ognuna delle armi ha un grado che va da **C** (più facile) a **S** (più difficile). Potrai equipaggiare solo armi che hanno un grado uguale o inferiore al tuo grado di abilità con le armi.

Type LV (Livello delle classi)

Tutte le classi dei personaggi hanno un proprio livello. Quando i Type Points (Punti classe, ricevuti dopo aver completato le missioni) raggiungono un determinato valore, il livello della classe aumenterà.

Quando il livello della classe aumenta, gli Extend Points (Punti estensione) necessari ad aumentare le tue abilità con le armi aumenteranno e saranno aggiunte ulteriori abilità, che potrai gestire alla Sala delle classi.

NEL CAMPO

Le zone del campo dove si svolgono le missioni ed affronterai i mostri. In alcune aree troverai un boss finale ad attenderti: batti il boss per completare la missione.



PHANTASY STAR™ PORTABLE 2

SCHERMATA DI GIOCO



① Indicatore di obiettivo

Informazioni sull'obiettivo attuale.

② Indicatore chiavi

Indicatore delle chiavi necessarie ad aprire porte e recinti laser.

③ Mappa del radar

Indica le aree già esplorate e la posizione dei membri della squadra e dei mostri.

④ Corsore aggancio

Aggancia automaticamente i nemici a portata di tiro. Se il nemico viene agganciato, il cursore diventerà rosso.

⑤ Indicatore danni/recupero

I danni al nemico appariranno in bianco (in grigio quelli dagli altri membri della squadra), i danni alla squadra in rosso, e il recupero in verde.



6 Combo

Indica il numero di attacchi in sequenza.

7 Stato semplice

Indica il livello, l'esperienza, HP/PP (Punti salute e Punti fotonici) del giocatore e il livello e i Punti salute della squadra. Il colore che appare al lato di ciascun personaggio è il colore con cui verranno identificati nella mappa del radar.

8 Indicatore esplosione

Quando quest'indicatore è pieno e lampeggia, verrà aggiunta un'abilità speciale per razza.

9 Finestra azione

Qui vengono indicate le funzioni della Finestra azione. Accedi alla Finestra azione per cambiare armi e armatura e per usare gli oggetti del tuo inventario.



MAPPA DEL RADAR

I personaggi della squadra sono rappresentati coi colori indicati nel loro stato semplice. Quando oltrepassano la mappa del radar, la loro icona lampeggerà al confine della loro posizione attuale.

▲▲▲▲ Personaggi della fazione

● Mostro

● Trappola

● Zona di inizio

— Portale d'ingresso

● Chiave

● Zona obiettivo

— Portale inesplorato

— Portale chiuso





STATO SEMPLICE

- ① Nome personaggio/Icona del leader
- ② Icona del personaggio
- ③ Indicatore esplosione
- ④ Livello (esperienza)
- ⑤ HP: Punti salute attuali/Max.
- ⑥ PP: Punti fotonici attuali/Max.





COMANDI AZIONE

Pad analogico	Muovi personaggio. Muovi la visuale della telecamera in prima persona.
Tasti direzionali	Muovi telecamera. Seleziona collegamenti rapidi (messaggi e ordini).
Tasto X	Schiva (usa il pad analogico). Accedi. Raccogli oggetto (tieni premuto per selezione multipla). Seleziona.
Tasto O	Visualizza Finestra azione. Annulla.
Tasto Δ	Arte fotonica (corpo a corpo, tecnica). Cambia tipo di sparo (tieni premuto per caricare, quindi rilascia per attaccare).
Tasto □	Attacco (corpo a corpo, proiettile), Arte fotonica (proiettile, tecnica). Visualizza Menu delle azioni (gesti visivi del personaggio, ecc).
Tasto L	Resetta telecamera. Passo laterale (tieni premuto mentre ti muovi). Aggancio (tieni premuto). Cambia visuale telecamera prima persona (tasti direzionali).



- Tasto R** Guardia. Cambia arma a mano singola (se la mano sinistra e destra sono equipaggiate con diverse armi).
- Tasto START** Accedi/Esci dal menu principale.
- Tasto SELECT** Accedi/Esci dalla finestra dei Collegamenti rapidi (messaggi e ordini).
Tastiera a schermo.

Muovere i personaggi

Usa il pad analogico per muovere i personaggi sul campo di battaglia. Muovi leggermente per camminare o a fondo per correre. Tieni premuto il tasto **L** per camminare lateralmente.

Comandi telecamera

La telecamera seguirà automaticamente il giocatore. Premi il tasto **L** per posizionare la telecamera alle spalle del giocatore o usa i tasti direzionali per riposizionarla come desideri. Tieni premuto il tasto **L** mentre tieni premuto uno dei tasti direzionali per passare alla visuale in prima persona, quindi usa il pad analogico per regolare la telecamera. Premi il tasto **L** o **X** per tornare alla visuale normale.



Con alcune armi per il combattimento corpo a corpo, puoi usare la visuale in prima persona per mirare usando il reticolo. Per tutti gli altri attacchi questa visuale non è disponibile. Questa visuale, inoltre, ti permette di vedere cose altrimenti invisibili. È ideale per trovare oggetti nascosti e trappole.

Aggancio

Quando ci sono dei mostri a portata di tiro, tieni premuto il tasto **L** per agganciarne uno. Dopo aver agganciato il nemico, tutti i tuoi movimenti saranno effettuati posizionandoti di fronte al mostro e seguendolo in ogni suo spostamento.

Cursore aggancio

Quando un mostro è nelle vicinanze, il cursore aggancio cambierà a seconda dello stato:



 Attacco/ Aggancio non disponibile

 Attacco/Aggancio disponibile

 Attacco non disponibile / Agganciato

 Attacco disponibile / Agganciato

 Attacco non disponibile / Aggancio eluso

ATTACCO

Puoi attaccare con 3 tipi di armi, ognuna con il proprio effetto.

Melee Weapon Attacchi diretti a corto raggio, ad esempio con spada. Gli attacchi non
(Armi corpo a consumano PP (Punti fotonici), ma se associati con un'Arte fotonica
corpo) puoi usare PP per infliggere attacchi più potenti.



- Ranged Weapon (Armi a lungo raggio)** Per attaccare a lungo raggio, ad esempio pistole o archi. Gli attacchi consumano PP; se associati con l'Arte fotonica proiettili aumenterai la capacità delle munizioni. Puoi anche accumulare energia (Colpo caricato) prima dell'attacco.
- Technic Weapon (Arma con tecnica)** Gli attacchi sferrati usando le tecniche dell'Arte fotonica. Esistono diverse tipologie, a seconda della distanza e dell'attributo. Con un po' di pratica, potrai sferrare attacchi potentissimi. Questi attacchi consumano PP.

Combo concatenato

Gli attacchi continuati normali o con Arte fotonica (tasto ) faranno apparire sullo schermo il numero di catene eseguite. Eseguire un attacco tecnico (tasto ) quando il numero è ancora sullo schermo farà aumentare la potenza dell'attacco in proporzione al numero sullo schermo. La catena eseguita sarà azzerata automaticamente dopo un breve periodo di tempo se l'attacco non viene eseguito.

Attacchi combo / Attacchi perfetti

Premi il tasto  per un attacco normale; puoi combinare fino ad un massimo di 3 attacchi in una combo. Dopo il 2° o 3° attacco, se premi il tasto al momento giusto eseguirai un Attacco perfetto. Il personaggio brillerà momentaneamente e infliggerà una quantità maggiore di danni.

Colpo caricato

Disponibile solo per armi a lungo raggio. Tieni premuto il tasto  per un breve periodo di tempo per caricare e l'arma inizierà a brillare. Dopo alcuni secondi, un'aura colorata indicherà che la carica è completa. Rilascia il tasto  per sferrare un attacco potentissimo che consuma una quantità maggiore di PP. Se rilasci il tasto  troppo presto, o se subisci dei danni mentre la carica è in atto, la carica verrà annullata.

Effetti speciali

A seconda dell'attacco, è possibile infliggere maggiori danni o effetti speciali ai nemici. Anche i mostri sono sensibili a questi effetti.



■ Liberarsi dei nemici

Quando i nemici abbassano la guardia, sono più vulnerabili e questo è il momento giusto per continuare ad attaccare.

■ Anomalie dello stato

Cambia lo stato del nemico a fuoco, ghiaccio, ecc. L'effetto si esaurirà dopo un breve periodo o se verrà usato un oggetto o una tecnica di recupero adeguata.

COME USARE LA FINESTRA AZIONE

Durante una missione, tieni premuto il tasto  per visualizzare oggetti, armi e armature nella Finestra azione. Usa i tasti direzionali e rilascia il tasto  per scegliere l'arma o l'armatura che vuoi equipaggiare o l'oggetto che vuoi usare.



La Finestra azione

- 1 **Dettagli tasti:** l'azione associate a ciascun tasto.
- 2 **Indicatore Arma della mano sinistra:** appare quando un'arma per la mano sinistra è equipaggiata; l'icona dell'arma lampeggerà in rosso. Premi il tasto **R** per cambiare visuale.
- 3 **Icona Arma equipaggiata:** mostra l'arma, l'armatura e l'elemento equipaggiati.





Impostazione della Finestra azione

Dal menu principale, seleziona **Items** (Oggetti), quindi **Weapons** (Armi), **Armour** (Armatura) o **Item** (Oggetti). Scegli l'equipaggiamento che vuoi avere nella Finestra azione, quindi seleziona **Add To Palette** (Aggiungi a finestra) dal menu. Scegli uno slot dove salvare l'equipaggiamento. Hai 6 slot a disposizione per armi, armature e oggetti. Nel caso delle armi, un singolo slot può contenere una o due armi per mano singola oppure un'arma da impugnare con entrambe le mani. Rimuovi l'equipaggiamento seguendo lo stesso procedimento.

DIFESA

Puoi difenderti dagli attacchi dei mostri in diversi modi:

Guardia

Se hai equipaggiato un'arma a due mani o un'arma per mano singola e uno scudo, premi il tasto **R** per difenderti. Così facendo ridurrai i danni e impedirai le anomalie di stato. Consumi PP (Punti fotonici).



■ Guardia perfetta

Se assumi la guardia al momento giusto in risposta ad un attacco, effettuerai una Guardia perfetta che ti impedirà di subire danni. Puoi contrattaccare subito dopo aver rotto la guardia.

■ Guardia perfetta con scudo

Una Guardia perfetta con scudo ti permette di infliggere danni al nemico secondo i parametri del tuo scudo.

Schivare

Premi il tasto  mentre tieni premuto il pad analogico verso una direzione specifica per realizzare un movimento d'evasione. Se schivi gli attacchi non subirai danni; una tattica molto utile per evadere dagli attacchi o dopo essere caduto in una trappola. Consumi PP.

Guardia automatica

Ti difenderai automaticamente contro gli attacchi frontali. L'efficacia della difesa dipenderà dal grado della tua evasione e dai parametri di attacco del nemico.



IL GIOCO

APPARIZIONE DEL MOSTRO

In alcuni punti specifici del campo appariranno dei mostri e ti attaccheranno.

Capo dei Mostri

Quando il capo dei mostri è presente apparirà in maniera diversa rispetto agli altri mostri, ed oltre ad essere più potente ha anche delle particolari abilità sussidiarie. I capi verranno identificati sull'Indicatore Bersaglio nel seguente modo:



Capo



Aumenta attacco



Aumenta difesa



Aumenta
intelligenza



Aumenta
recupero

Mostro unico

Alcuni mostri circondati da un'aurea possono cambiare all'improvviso e diventare potenti, quindi attaccali con attenzione. A volte essi fanno cadere oggetti speciali.



ABILITÀ SPECIALI PER RAZZA

Quando si verificano certe condizioni, gli umani ed i Newman possono acquisire il Mirage Blast, i Cast le Armi SUV e i Beast il Nano Blast. Queste sono armi potentissime che colpiscono il nemico in molti modi oltre a fornire una certa capacità di recupero ai membri della squadra.

Condizioni

Raggiungi il LV 10, acquista l'oggetto adatto dal Shield-Weave Shop (Negozio di cotta di maglia) ed aggiungilo alla tua Cotta di maglia come modulo.

Attivazione

Quando l'Indicatore esplosione è pieno in stato semplice, rimani fermo e premi i tasti  e  insieme. L'Indicatore esplosione aumenta per ogni danno inflitto e ricevuto.

Anomalie dello stato

Possono essere inflitte al nemico usando le Arti fotoniche, o si possono ricevere da alcuni mostri, trappole ecc... Delle icone saranno visualizzate nello stato semplice, come segue.



Fuoco: gli HP(Punti salute) diminuiscono lentamente, ma non arriveranno a zero.



Shock: impedirà alcuni attacchi, incluse alcune abilità e l'uso di alcuni proiettili.



Ghiaccio: per alcuni secondi sarà impossibile muoversi. Gli attacchi in arrivo potrebbero essere sufficienti a causare lo scongelamento.



Confusione: per alcuni secondi sia i movimenti sia la scelta dei bersagli sarà confusa. Anche i bersagli amici potrebbero subire attacchi.



Infezione: riduce l'energia e può ostacolare l'ottenimento delle Anomalie dello stato.



Avvelenamento: gli HP(Punti salute) diminuiscono lentamente, ma non arriveranno a zero.



Paralisi: i nemici non si potranno muovere e i giocatori potranno muoversi solo per alcuni attimi.



Sonno: tutti gli attacchi, movimenti ed utilizzo di oggetti diventano impossibili. Anche la guardia diventa impossibile. Un attacco in arrivo potrebbe causare il risveglio.



Rallentamento (senza icona): i movimenti e gli attacchi verranno rallentati.

CAMBIAMENTI DI STATO

L'uso di certe tecniche può causare un cambiamento nello stato, come indicato di seguito. Solo un cambio di stato sarà effettivo per volta e i livelli superiori hanno la precedenza.



Attacco e tecnica incrementate.



Attacco e tecnica diminuite.



Difesa ed energia incrementate.



Difesa ed energia diminuite.

ESPERIENZA

Sconfiggi i mostri per ricevere Punti esperienza. Se un altro personaggio uccide un mostro anche tu riceverai il 70% dell'esperienza che ti viene solitamente attribuita in questi casi, ma a condizione che tu abbia attaccato il mostro almeno una volta (nei casi in cui i mostri sono presentati in un filmato, ne otterrai il 100% in ogni caso).



LIVELLI DI INCREMENTO

Per salire di livello dovrai incrementare il tuo livello d'esperienza. Ciò migliora i vari parametri e recupera sia gli HP(Punti salute) che le Anomalie dello stato.

IMPOSSIBILITÀ A COMBATTERE

Se gli HP diminuiscono fino a zero non potrai più combattere. A quel punto la battaglia per te sarà finita e dovrai tornare sulla nave, a meno che tu non abbia un oggetto per recuperare o che un altro giocatore non ti aiuti.

OGGETTI CADUTI

Quando sconfiggi certi mostri o distruggi dei container degli oggetti appariranno. Premi il tasto  nelle vicinanze dell'oggetto per raccogliarlo. Le scatole gialle contengono armi, quelle blu contengono armature e quelle verdi contengono oggetti. Le piccole scatole dorate contengono meseta.



ORDINE ISTANTANEO

I personaggi che hai come compagni saranno indipendenti da te nella scelta delle loro azioni durante le battaglie e nel ruolo di ausiliari. Ma, a seconda delle circostanze, potrai dargli degli ordini addizionali, conosciuti come **Quick Orders** (Ordini istantanei). Premi il tasto SELECT sul campo per aprire i collegamenti rapidi. Essi possono essere selezionati in modalità **Story** (Storia), mentre nelle modalità **Multiplayer** (Multigiocatore) e **Online Multiplayer** (Multigiocatore online) potrai scegliere tra **Quick Orders** (Ordini istantanei) e **Quick Text** (Messaggi istantanei, messaggi che puoi inserire con la tastiera a schermo).

Tipi di ordini:

Free (Libero):

agire in maniera indipendente.

Melee (Corpo a corpo):

dare la priorità agli attacchi corpo a corpo.

Ranged (Da lontano):

dare la precedenza ad attacchi da lontano.

Heal (Guarigione):

dare la priorità alla guarigione/supporto.

Follow (Seguire):

la priorità è seguire il giocatore.



Blast Charge (Carica esplosiva): dare la precedenza a questo tipo di attacchi.

Blast Release (Rilascia esplosione): utilizza **Mirage Blast**, **Armi SUV**, **Nano Blast** quando l'indicatore è pieno.

UTILIZZARE LE TRAPPOLE

Puoi aggiungere le trappole alla Finestra azione per utilizzarle in seguito. Seleziona la trappola e premi il tasto  per piazzarla. La trappola si azionerà dopo un certo lasso di tempo e tutti i nemici nelle vicinanze verranno danneggiati o subiranno le Anomalie dello stato.



SISTEMA

ARMI

Ci sono tre diversi tipi di armi: corpo a corpo, a lungo raggio e armi tecniche. Ci sono anche diversi modi per equipaggiare le armi, a seconda della classe, incluse le armi da maneggiare ad una mano o a due mani.

ARTE FOTONICA

Le Arti fotoniche permettono delle azioni che causano danni maggiori rispetto ad un attacco normale, anomalie dello stato, recupero ed altre funzioni di supporto, ma consumano Punti fotonici (PP). Tali funzioni si dividono in funzioni attacco, funzioni proiettile, funzioni tecniche.

PP (Punti fotonici)

Ogni personaggio ha una certa quantità di Punti fotonici, parte dei quali viene consumata quando si utilizzano le Arti fotoniche o le armi a lungo raggio, colpi carichi, guardia, schivata, ecc... I Punti fotonici si recuperano automaticamente col tempo.



Acquisizione di Arti fotoniche

Di solito è possibile acquistarle su dischi al negozio o trovarle negli oggetti lasciati cadere. Dal Menu principale, seleziona un disco da **Items (Oggetti)** → **Item (Oggetti)**, e seleziona **Learn (Impara)** per acquisire l'arte. L'arte potrà poi essere collegata all'arma via **Items (Oggetti)** → **Weapons (Armi)**, ed essere utilizzata in battaglia.

Per rimettere su disco un'arte appresa, Seleziona **Technics (Tecniche)** in **Player Information (Informazioni del giocatore)** e scegli l'arte da dimenticare.

Technic LV (Livello di tecniche)

A seconda del Livello di tecniche, la gittata e la potenza possono variare. Migliora il LV di una tecnica apprendendo da un disco di livello superiore.

Classi e Categorie di Arti fotoniche

Esistono tre diverse categorie di Arti fotoniche:



- Skill**
(Abilità) Un'Arte fotonica collegata ad un'arma corpo a corpo. Incrementa la quantità di danni procurati con gli attacchi. Altre abilità specifiche variano a seconda dell'arma.
- Bullet**
(Proiettile) Può essere collegato ad armi a proiettile. Dà nuovi effetti ai proiettili.
- Technic**
(Tecnica) Collegabile ad armi tecniche. Può avere funzioni d'attacco, di recupero o di supporto. Le tecniche possono essere collegate a tutte le armi magiche.

ARMATURA

Molte armature sono in forma di cotta di maglia. Una cotta di maglia ha un certo numero di slot nel quale l'utente può posizionare moduli che attivano certi effetti. Anche le cotte di maglia e i moduli hanno dei gradi: i moduli di grado superiore non possono essere posizionati in una cotta di maglia di grado inferiore. I moduli devono essere posizionati attraverso **Items (Oggetti)** → **Armour (Armatura)**. Un singolo modulo può essere collegato contemporaneamente a più cotte di maglia (fino a 6).



ARMI ED ELEMENTI DELL'ARMATURA

Anche tra le stesse armi e corazza, i valori degli elementi e dei bonus potrebbero aumentare il valore monetario e di utilizzo. Se un mostro ha un elemento particolare, attaccarlo con un'arma di elemento opposto può rivelarsi più efficace.



Fiamma

Ghiaccio



Lampo

Terra



Luce

Oscurità

OGGETTI

Ci sono due tipi di oggetti: oggetti consumabili che spariranno dall'inventario una volta utilizzati, ed oggetti normali che possono essere equipaggiati, utilizzati, scambiati.

Oggetti rari

Gli oggetti rari si trovano nelle scatole rosse che vengono lasciate di tanto in tanto. Se ne trovi una mentre giochi in modalità Multigiocatore o Multigiocatore online, i dettagli dell'oggetto saranno visualizzati sullo schermo in modo che tutti i giocatori possano vederli.



MENU PRINCIPALE

Premi il tasto START durante il gioco per visualizzare il menu principale:

OGGETTI

Visualizza la finestra dell'inventario, come segue:

❶ Oggetti totali

Il numero di oggetti che possiedi, in totale e in ogni categoria.

❷ Finestra della lista

Oggetti divisi per categoria: Weapons (Armi), Armour (Armatura), Item (Oggetti), Clothes/Parts (Abiti/Parti), ecc. Le seguenti icone sono visualizzate sulla sinistra degli oggetti, come referencia:





Equipaggiato



Nella Finestra azione



Non Disponibile



Grado (C/B/A/S)

③ Finestra dello stato

Qui viene visualizzato lo stato dell'oggetto selezionato. I numeri visualizzati in rosso indicano un miglioramento, quelli in blu un peggioramento, mentre i numeri verdi indicano che l'oggetto è già stato acquistato (solo nel negozio).

Quando un'arma viene selezionata:

- Marchio di fabbrica, Grado, Nome dell'oggetto
- Produttore (Numero di volte che è stato migliorato)
- Forza in Attacco/Magia (Max) ■ Precisione (Max)
- Elemento (Bonus Elemento) ■ Effetto speciale, Livello Effetto
- Livello per equipaggiare (Liv. attuale/Grado)





Quando l'Arte fotonica è collegata all'arma:

- Tasto, Categoria, Nome
- Abilità dell'Arte fotonica, Proiettili ed Armi a lungo raggio:

Costo PP (LV Arte fotonica)

Rapporto di forza Attacco (Forza attuale)

Rapporto Precisione (Precisione attuale)

- Attacco con armi corpo a corpo: Forza (Max), Precisione (Max)
- Tecnica con Armi tecniche: Costo PP (LV Arte fotonica), Rapporto Forza magica (Forza magica attuale)

Armatura (Shield-Weave, Cotta di maglia)

- Marchio di fabbrica, Grado, Nome ■ Produttore
- Difesa (Max) ■ Evasione (Max)
- Mente (Max) ■ Energia (Max)

Tornado Break		
PP Cst :	50	LV4
ATK :	124%(	376)
ACC :	100%(	79)
Attack		
ATK :	141(	304)
ACC :	21(	79)

Car Weave		
GRM		
DEF :	27(	84)
EVA :	20(	62)
MND :	47(	90)
STA :	0(	18)
Min. Lv. :	1(	11)



- LV richiesto (LV attuale)
- Modulo collegato ■ Elemento, Bonus elemento

Armatura (Modulo)

- Nome del modulo ■ Marchio di fabbrica, Grado, Produttore
- Tipo di modulo ■ Effetto del modulo
- Restrizioni per LV o Elemento

Utilizzare l'equipaggiamento

Le seguenti opzioni vengono visualizzate a seconda dell'oggetto/equipaggiamento che selezioni:

- **Add to Palette (Aggiungere alla Finestra):** aggiungi l'oggetto alla Finestra azione.
- **Link Photon Art (Collega Arte fotonica):** scegli un'Arte fotonica da collegare ad un'arma.
- **Link Module (Collega un modulo):** scegli un modulo e collegalo alla cotta di maglia.
- **Cancel All Links (Elimina tutti i collegamenti):** scollega un modulo dalla cotta di maglia.





- **Use (Utilizza):** utilizza l'oggetto immediatamente.
- **Learn (Apprendi):** utilizza un disco per apprendere un'Arte fotonica.
- **Drop (Lascia):** lascia cadere a terra (solo sul campo).
- **Shared Storage (Ripostiglio comune):** metti l'oggetto nel Ripostiglio comune.
- **Discard (Scarta):** getta via gli oggetti che non ti servono.

Se il tuo spazio per gli oggetti si esaurisce potrai mettere gli oggetti che non ti servono nel Ripostiglio comune (Shared Storage). Questo ti permetterà di poter raccogliere altri oggetti di valore, come ad esempio le armi.



INFORMAZIONI GIOCATORE



Statistiche

- **LV/Razza**
- **Tipo/Genere**



■ Abilità speciali

Visualizza le abilità nel Mirage Blast, Armi SUV o NanoBlast.

■ HP/PP

Indica i Punti salute/Punti fotonici attuali e max.

■ ATK: Attacco di base

■ DEF: Difesa di base

■ ACC: Precisione di base

■ EVA: Evasione di base

■ TEC: Tecnica di base

■ MND: Forza mentale di base

■ STA: Energia di base

■ Exp.: Esperienza

■ Next LV

Mostra l'ammontare di esperienza necessaria per passare di Livello.

■ Meseta

■ Benedizione

Mostra gli effetti ricevuti dal Mistico.

■ MS Augmentation

Mostra gli effetti degli aiuti del MySynth.



Equipaggiamento: una lista di tutti gli oggetti equipaggiati.



Arti fotoniche: la lista di tutte le Arti fotoniche acquisiti. Selezionane una da qui per rimetterla su disco.



-  **Classi:** una lista di livelli di ogni Classe, Abilità equipaggiate, Punti estensione, grado e paragone fra diversi stati al momento del cambio.

MAPPA

Visualizza una mappa con informazioni pertinenti al luogo. Usa i tasti direzionali per muovere la grafica ed i tasti **L** / **R** per regolare lo zoom.

DATI DELLA MISSIONE

-  **Progress (Progressi):** mostra i progressi nella storia principale e le richieste del cliente.
-  **Quit Mission (Abbandona missione):** abbandona la missione in corso e torna in città.

COMMUNITY

Squadra

■ **Invite Partner (Invita un partner)**

Il leader può invitare il MySynth ed altri personaggi ad unirsi alla squadra.

■ **Leave Party (Abbandona squadra)**

I membri della squadra possono scegliere di ritornare alla Sala delle partite.

■ **Disband Party (Sciogliere la squadra)**

Il leader della squadra può scioglierla e

ritornare alla Sala delle partite.

■ **Remove Member (Rimuovi membro)**

Il leader della squadra può estromettere un membro, il quale tornerà alla Sala delle partite. Basta un invito per farlo tornare.

■ **Party Settings (Impostazioni squadra)**

Il leader della squadra può cambiare le impostazioni.

Posta semplice

Qui puoi scambiare dei messaggi con gli amici e ricevere annunci ufficiali.



Partner Card (Carta del partner)

Una scheda contenente le informazioni e le statistiche dei tuoi personaggi, da scambiare con gli amici. Tieni presente che tutti e 8 i personaggi condividono la stessa scheda.

■ **Partner Cards (Carte del partner)**

Seleziona un amico per guardare e poter gestire la sua Carta del partner.

■ **Partner List (Lista compagni)**

Guarda e gestisci i personaggi che ti sono compagni.

■ **Your Card (La tua scheda)**

Puoi anche passare questa scheda ad altri ed aggiungere commenti ad essa.

■ **Send (Invio)**

Quando ci sono altri giocatori nella squadra, puoi decidere di inviare loro la tua scheda. Se essi decidono di accettarla, sarete entrambi automaticamente registrati come amici.



■ **Receive Card (Ricevi scheda)**

Accetta la Carta per registrare il personaggio come amico. Le carte che puoi accettare, in totale, sono 100, ma di quelle non ricevute puoi averne un massimo di 4 allo stesso momento, il che vuol dire che le più vecchie saranno automaticamente cancellate quando una carta nuova viene aggiunta alla lista.

■ **Edit Card Name (Modifica nome della scheda)**

Cambia il nome sulla tua carta. Per impostazione predefinita, apparirà il nome per primo giocatore. Il nome della carta è la stessa per tutti e 8 i personaggi.

■ **Ranking Data (Dati classifica)**

Paragona le tue prestazioni a quelle dei tuoi amici, in diverse categorie.

Blacklist (Lista nera)

Gestisci la lista dei giocatori che hai bloccato.



Quick Text (Messaggio istantaneo)

Imposta i collegamenti rapidi per i messaggi da visualizzare durante il gioco.

Auto Words (Messaggi automatici)

Imposta i messaggi che saranno visualizzati automaticamente in certe situazioni.

Chat Log (Diario della chat)

Guarda l'archivio delle tue chat.

SISTEMA

 **Save (Salva):** puoi salvare i tuoi progressi di gioco solo dalla città.

 **Options (Opzioni)**

■ **Text Display Speed (Velocità scorrimento testo):** imposta la velocità a cui saranno visualizzati i messaggi.



- **Music Volume (Volume della musica)**
- **Sound Effect Volume (Volume effetti sonori)**
- **Radar Map Display (Display Mappa del radar):** scegli su quale elemento dovrà basarsi il radar: la direzione o la visuale.
- **Detailed Display (Display dettagliato):** decidi come visualizzare le icone dei tasti quando dei comandi diventano disponibili.
- **Main Menu Cursor Position (Posizione del cursore nel menu principale):** imposta il cursore del menu, a seconda che tu voglia farlo tornare in alto all'apertura, oppure vuoi che rimanga nella posizione dove l'avevi lasciato.
- **Character Data Display (Visualizzazione dei dati del personaggio)**  : decidi se le informazioni relative ai personaggi debbano essere visualizzate sulla loro testa o meno.
- **Camera Controls (Comandi telecamera):** imposta il comportamento della telecamera durante la visuale in prima persona e quando essa segue il personaggio.
- **Weapon/Technic Swap (Scambio**



Armi/Tecnica): decidi come attivare le tecniche delle armi ad una mano e di alcune armi magiche, se tenendo premuto il tasto o cliccando una volta.

- **Lock-On (Aggancio):** decidi come attivare l'aggancio di un bersaglio, se tenendo premuto il tasto o cliccando una volta.

Torna alla schermata del titolo

Abbandona la partita in corso e torna alla schermata del titolo. Ricorda che il salvataggio non è automatico, e che ogni progresso non salvato andrà perduto.

- **L/R Button Settings (Impostazione tasti L/R):** puoi scambiare i comandi assegnati a questi due tasti.

■ **Back (Indietro)**

- **Return to Default (Torna alle impostazioni predefinite)**



MULTIGIOCATORE

Fino a 4 giocatori possono giocare nella Modalità Ad Hoc. Ricevi delle missioni nella Sala delle missioni, crea una squadra con i tuoi amici, e dirigiti subito al campo di battaglia!

INIZIO DEL GIOCO

Dopo aver creato o dopo aver selezionato un personaggio, seleziona **Multiplayer** (Multigiocatore) dalla schermata del titolo. I giocatori, poi, effettuano la loro selezione a seconda che siano i leader della squadra o semplicemente dei membri.

Leader

Il leader di squadra seleziona **Form Party** (Forma squadra). Man mano che gli altri si uniscono, il loro nome sarà visualizzato in una lista. Quando tutti i membri si sono uniti alla squadra, il leader può selezionare **Begin Party Play** (Comincia partita a squadre) per iniziare.

Membro

Seleziona **Join Party** (Unisciti alla squadra) e scegli il profilo del leader.

Il gioco comincia nell'area urbana. Prima di cominciare le missioni, effettua la preparazione alla nave. Quando il leader seleziona una missione, questa comincerà.



MULTIGIOCATORE ONLINE

Affronta le missioni insieme a giocatori di tutto il mondo attraverso la Modalità Infrastruttura.

La modalità Multigiocatore online è un servizio gratuito. I costi di connessione dipendono dal tuo fornitore del servizio internet. Ricorda che questo servizio gratuito potrebbe essere sospeso dopo un certo periodo di tempo. È richiesto un account PlayStation®Network.

Acquisisci una Licenza Little Wing

- 1 Dal menu Home, seleziona **PlayStation®Network** → **PlayStation®Store**.
- 2 Seleziona **Riscatta codici**. Trova il codice a 12 cifre fornito con questo manuale ed immettilo per registrare il prodotto e ricevere la tua Licenza Little Wing.

Inizia la Modalità Multigiocatore su Internet

Seleziona **Online Multiplayer** (Multigiocatore online) dalla schermata del titolo. Il sistema PSP™ si collegherà a PlayStation®Network. Quando il messaggio EULA viene visualizzato, clicca su **Agree** (Accetta) per continuare.



SALA DELLE PARTITE

È qui che potrai trovare altri giocatori che possano unirsi alla tua squadra o scambiare messaggi, ecc...

Selezione di un Universo (il server)

Il segno ★ indica il numero di giocatori presenti su ogni server. Tieni presente che è soltanto possibile giocare partite tra giocatori che siano sullo stesso server. Se vuoi giocare con i tuoi amici, assicurati che essi siano sul tuo stesso server.

Menu Sala delle partite

Seleziona un Universo e immediatamente sarà visualizzato il menu Sala delle partite.

■ View Party List (Guarda la lista delle squadre)

Cerca una squadra nella lista, tra quelle già formate. Scegli una squadra a cui unirti.

■ Form Party (Forma una squadra)

Come leader, potrai decidere le regole e le condizioni del gioco, e formare la tua squadra. Scegli **Form a party** (Forma una squadra) per tornare in città ed aspettare altri membri.



Tieni presente che le condizioni servono come indicazione per gli altri giocatori per decidere se unirsi o no, ma non limiteranno la possibilità di unirsi ad una squadra. Una volta che il leader avrà dato inizio alla missione, la squadra scomparirà dalla Sala delle partite.

■ Find Party (Trova una squadra)

Cerca una squadra secondo le condizioni impostate dal leader, e poi scegline una dalla lista:

Conditional Search (Ricerca con condizioni): scegli le condizioni preferite su cui impostare la ricerca.

Friend Search (Ricerca di amici): cerca una squadra a cui appartengono i tuoi amici.

Party Search (Ricerca una squadra): immetti il nome della squadra che stai cercando.

■ Simple Mail (Posta semplice)

Scambia dei messaggi con gli amici registrati.



GALATEO E LISTA NERA

Ti preghiamo di tenere un comportamento in linea con le seguenti indicazioni:

- Il nome che scegli viene visto da tutti gli utenti, per cui evita dei nomi che altri potrebbero ritenere offensivi.
- La Chat e la Posta semplice (Simple Mail) permettono di chattare con altri giocatori. Ti preghiamo di mantenere un comportamento corretto nei confronti degli altri utenti e di non dire cose che potrebbero risultare offensive per qualcuno.
- Anche altri utenti possono vedere le conversazioni che si svolgono nella chat. Non dare a nessuno le tue informazioni personali e a non far niente di illegale.
- Spegner il sistema PSP™ o uscire dalla modalità Multigiocatore online durante una partita in corso potrebbe creare dei problemi agli altri giocatori. Assicurati di uscire sempre dal gioco dalla città.



Lista nera

Aggiungi un giocatore alla tua Lista nera in modo da evitare che compaia nelle ricerche di partite che effettui e che ti possa mandare dei messaggi.

COLLEGAMENTO RAPIDO PER I MESSAGGI ISTANTANEI

- Premi il tasto SELECT per visualizzare la finestra dei collegamenti rapidi. Usa i tasti direzionali **← →** per selezionare Quick Messages (Messaggi istantanei) oppure Quick Orders (Ordini istantanei), e poi **↑ ↓** per selezionare un messaggio. I Messaggi istantanei ti permettono di comunicare usando i messaggi elencati in **Main Menu** (Menu principale) → **Community** → **Quick Text** (Messaggio istantaneo).

SIMPLE KEYBOARD (TASTIERA A SCHERMO)

Premi il tasto SELECT due volte per visualizzare la tastiera a schermo. Usala per inserire un messaggio.



AUTO WORD (MESSAGGI AUTOMATICI)

Questi messaggi vengono visualizzati automaticamente, a seconda delle circostanze. Possono essere impostati in **Community → Auto Words (Messaggi automatici)**.

AZIONI

Eseguendo certe azioni potrai attirare l'attenzione su di te nelle aree urbane. Esse rappresentano anche dei modi divertenti di esprimere la propria personalità.



GIOCARE ONLINE

Gli elementi che seguono costituiscono le differenze tra la modalità Multigiocatore e la modalità Storia:

STRUTTURA DEL CAMPO

I Checkpoint

Potrai trovarli nel campo vicino all'entrata. Per cominciare ad utilizzare un checkpoint come passaggio per il teletrasporto, premi il tasto .

Teletrasporto

In alcuni casi un Teletrasporto potrebbe essere posizionato prima dell'area finale con il Boss. Tutti i membri di una squadra dovranno riunirsi in questo punto prima che esso possa venire attivato.

RACCOGLIERE GLI OGGETTI

Usa il Mercante di oggetti

Puoi trovarlo nel Cafe (Caffetteria) della città. Per maggiori informazioni vai a pag. 12.



Posizionare gli oggetti

Nel campo, o nella tua stanza (Your Room), da **Item** (Oggetti) seleziona **Drop** (Lascia) per posare un oggetto a terra. In questo modo, altri giocatori potranno raccoglierlo. Questo modo di scambiare oggetti non è valido per i potenziamenti, le trappole e oggetti per il recupero.

Nelle Challenge Missions (Missioni Sfida) potrai posare tutti gli oggetti che non sono nella Finestra azione.

OGGETTI CADUTI

Gli oggetti che trovi per terra variano a seconda del giocatore che li lascia cadere. Solo tu puoi raccogliere gli oggetti che appaiono sul tuo schermo. Se un altro giocatore raccoglie un oggetto raro, i dettagli di quel oggetto saranno visualizzati sugli schermi di tutti i giocatori.



AGGIORNA CARTA DEL PARTNER

Quando giochi con un amico registrato, la Partner Card (Carta del partner) si aggiornerà automaticamente con le ultime informazioni e statistiche. Le informazioni sulle carte del partner possono essere controllate da **Community → Partner Card** (Carta del partner) → **Partner List** (Lista partner).

GIOCATORI SINGOLI

In queste modalità, la modalità Story (Storia), i contenuti della missione, la forza dei mostri, ecc..., cambierà. Per affrontare le missioni come giocatore singolo, utilizza il percorso che segue. Ricorda che puoi aggiungere dei personaggi partner in ogni modalità di gioco.

Comincia una partita Multigiocatore come giocatore singolo

Seleziona **Form Party** (Forma squadra) nella Sala delle partite, e poi seleziona **Party Play** (Gioco a squadre) senza aspettare che altri membri si uniscano.



Comincia una partita Multigiocatore online come giocatore singolo

Seleziona **Form Party** (Forma squadra) nella Sala delle partite, poi seleziona **Form a Party** (Forma una squadra) per giocare come giocatore singolo. A meno che tu non imposti una password per questa squadra, altri giocatori potranno unirsi ad essa. Non è possibile unirsi ad una squadra quando una missione è in corso.



SUPPORTO PRODOTTO

Assistenza Technica Halifax: Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al Servizio Assistenza Tecnica Halifax che risponde al seguente numero telefonico: **02/4130345**. Il costo delle chiamate (urbane/interurbane) dipende dal tuo gestore di telefonia. Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Tecnica on-line compilando un semplice form: <http://www.halifax.it/faqs> oppure inviandoci una mail al seguente indirizzo: assistenza@halifax.it.

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno quindi essere forniti trucchi e/o soluzioni, per i quali vi invitiamo a consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo: <http://forum.halifax.it>



ANTES DE EMPEZAR

Para obtener más información sobre tu sistema PSP™ (PlayStation®Portable), consulta el manual de instrucciones de tu sistema PSP™.

También puedes consultar los manuales disponibles en:

<http://es.playstation.com/psp/support/>



PHANTASY STAR™ PORTABLE 2

CONTROLES BÁSICOS PARA EL SISTEMA PSP™

L : Restablecer cámara/Fijación

R : Defensa/Cambiar arma de mano



△ : Arte fotónica /Cargar disparo

□ : Atacar

○ : Cuadro de acciones/
Cancelar

× : Esquivar/Acceder/
Recoger/Seleccionar

Mover cámara

Andar/Correr/Mover
la cámara en primera
persona

START: Mostrar el menú principal
SELECT: Mostrar/Esconder accesos
rápidos



Español



PHANTASY STAR™ PORTABLE 2

CONTROLES BÁSICOS PARA EL SISTEMA PSP™GO

SELECT:

Mostrar/
Esconder
accesos
rápidos

START:

Mostrar el menú
principal

Andar/Correr/

Mover la
cámara en
primera
persona

Mover cámara



L : Restablecer
cámara/Fijación

R : Defensa/Cambiar
arma de mano

△ : Arte fotónica/Cargar
disparo

□ : Atacar

○ : Cuadro de acciones/
Cancelar

× : Esquivar/Acceder/
Recoger/Seleccionar



Español

HISTORIA

En algún lugar más allá de la inmensidad del espacio, el Sol y sus tres planetas formaron el sistema Gurhal. Allí habitaban las especies humanas, las bestias, los newman y los casts. Estos luchaban contra los Seed, una misteriosa especie alienígena, que estuvo a punto de hacer que desaparecieran. Por suerte, estas razas consiguieron derrotar a los Seed, haciéndoles desaparecer para siempre.

Han pasado tres años. Aquí en Gurhal, las heridas de la guerra se dejan sentir por doquier. Sufrimos por la falta de recursos, aunque no perdemos la esperanza. Hemos desarrollado una teoría que podría permitir el transporte subespacial, lo que nos permitiría llevar a cabo un éxodo a las estrellas más lejanas. Nuestro gobierno, el ejército y los líderes del comercio se han unido para hacer realidad el sueño del viaje subespacial y asegurar un nuevo futuro para la gentes de Gurhal.

DATOS DE JUEGO

DATOS GUARDADOS

Para guardar datos del personaje se necesita un dispositivo de almacenamiento con un mínimo de 650 KB de espacio disponible. Hay 8 espacios para guardado de datos de personaje. El progreso del personaje no se guardará automáticamente. Solo se podrá guardar en la ciudad, a la que podrás acceder desde el **menú principal**, y en algunos otros lugares dedicados a guardar datos que podrás encontrar mientras juegas.

Para guardar una partida en la ciudad, pulsa el botón **START** (inicio) para acceder al **menú principal** y elige **System** (sistema) → **Save** (guardar).

CAMBIANDO DE MODO DE JUEGO Y DE PERSONAJE

Para cambiar de modo de juego o de personaje, pulsa el botón **START** (inicio) para acceder al **menú principal** y elige **System** (sistema) → **Return to Title Menu** (volver al menú de títulos). Luego elige **Continue** (continuar) para repetir el proceso anterior.

COMENZAR A JUGAR

Pulsa el botón START (inicio) durante la secuencia para acceder al menú principal y elige una de las siguientes opciones:

NEW GAME (PARTIDA NUEVA)

Crea un personaje nuevo y comienza una nueva aventura desde el principio. Para crear un personaje, sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla para elegir la raza, el género, la cara, el tipo de cuerpo, la ropa y la voz. Luego tendrás que escribir el nombre y el tipo de personaje. Solo el tipo de personaje afectará a la experiencia de juego. Aquí también podrás elegir el MySynth que te acompañará en los combates. El nombre y el tipo de Synth se pueden editar más tarde. Continúa al **Select Mode** (modo de selección).

CONTINUE (CONTINUAR)

Elige un personaje que hayas creado con anterioridad para continuar su aventura y sigue al modo de selección.



IMPORT (IMPORTAR)

Aquí puedes importar datos de personaje y datos guardados de otras versiones del juego. Ten en cuenta que los datos que importes no se pueden usar con versiones anteriores del juego. Los datos originales no serán modificados, para que puedas jugar a este con el título original.

- Para importar datos de personaje desde Phantasy Star™ Portable, asegúrate de que el dispositivo de almacenamiento esté insertado antes de encender tu sistema PSP™. En el menú principal elige **Import** (importar) → **Import Character** (importar personaje) y luego elige un personaje que importar y un espacio de guardado en el que guardarlo.
- Para importar una partida que hayas comenzado en una versión de prueba, asegúrate de que el Memory Stick Duo™ que contenga los datos de juego esté insertado antes de encender tu sistema PSP™. En el menú principal elige **Import** (importar) → **Import Trial Version Save Data** (importar datos guardados de la versión de prueba). Ten en cuenta que ambos espacios para guardado (incluidos los vacíos) serán importados.



SELECCIÓN DE MODO

Siempre que elijas **New Game** (partida nueva) o **Continue** (continuar) accederás a **Select Mode** (selección de modo). Aquí podrás elegir uno de los modos siguientes:

- | | |
|---|--|
| Story Mode (modo Historia) | Un modo para un jugador. Avanza en el juego siguiendo la historia. |
| Multiplayer (Multijugador) | Un modo de juego libre para hasta 4 jugadores conectados mediante el modo Ad hoc. |
| Online Multiplayer (Multijugador en línea) | Un modo de juego libre para un máximo de 4 jugadores de todo el mundo conectados mediante el modo infraestructura. |

Dependiendo del modo, algunos menús y otras características cambiarán ligeramente.

ÁREA DE LA CIUDAD

Aquí pasarás el tiempo entre misiones. Las principales áreas son las siguientes:

LITTLE WING

Este es el cuartel general del grupo de mercenarios denominado Little Wing. Aquí podrás hablar con otros personajes y avanzar en la historia en el modo Historia.

TU HABITACIÓN

Este es tu propio espacio. Aquí te podrás preparar para misiones e invitar a los amigos que tengas registrados.

- | | |
|--|---|
| Common Storage
(almacén común) | Un lugar para guardar objetos y mesetas al que tendrán acceso los 8 personajes. |
| Dressing Room
(vestidor) | Cámbiate de ropa, etc., para personalizar tu apariencia. |



Visiphone

Un terminal en el que podrás comprobar los resultados y logros, el glosario e introducir contraseñas durante las campañas.

MySynth

Espera en tu habitación mientras estás en la ciudad. Acércate a él y pulsa el botón  para acceder a las funciones de tu habitación y aprender sobre ellas. También lo podrás añadir a tu grupo para que te ayude durante los combates, que será de mayor o menor importancia dependiendo del número de partes. Comprueba su estado en el menú principal, en el apartado **Player Information** (información sobre el jugador) → **Stats** (estadísticas).

Invitados

En los modos multijugador y multijugador en línea podrás visitar las habitaciones de los demás jugadores o invitarlos a la tuya.

CAFE (CAFETERÍA)

Relájate, cambia objetos y recibe instrucciones de los clientes.

Item Trader
(intercambio de objetos) Intercambia objetos con tus amigos. Ambas partes deben ir al puesto de intercambio de objetos y elegir al amigo con el que quieren intercambiar y el objeto que quieren cambiar. Los detalles del objeto de tu amigo serán mostrados. Si ambos acordáis el cambio, este se producirá. Algunos objetos no podrán cambiarse en ningún lugar.

Client Order
(instrucciones del cliente) A medida que avance la historia, los clientes de la cafetería empezarán a ofrecerte misiones. Podrás ver las misiones que hayas aceptado en el menú principal, en el apartado **Mission Data** (datos de misión). Acércate al cliente una vez cumplida la misión para recibir tu recompensa.



TIENDAS DE BATALLA Y ESTILO

Compra objetos, armas y adquiere servicios. Algunas tiendas te permitirán vender objetos del almacén común.

Weapon Shop (tienda de armas) Puedes comprar armas y discos de artes fotónicas. También podrás potenciar* tus armas.

Shield-Weave Shop (tienda de módulos de escudo) Compra módulos para equipar en tu escudo cota de malla y mejorar así tu defensa.

Item Shop (tienda de objetos) Compra objetos de recuperación, trampas y otros objetos muy útiles.

Sayo the Mystic A medida que avance la historia, podrás consultar al místico una vez por misión. El nivel de la bendición variará dependiendo de cuánto pagues.

*Puedes potenciar un arma hasta 10 veces. Después tendrás que utilizar un Extend Code (código de extensión) para seguir potenciándola, pero esto incrementará su LV y la graduación del arma, así que podrías acabar sin poder usarla durante un tiempo.

Interior Design (diseño de interiores)	Compra tickets de reforma para decorar tu habitación y mejorar tu MySynth.
Salon (salón)	Cambia la apariencia y la voz de tu personaje.
Costume Shop (tienda de vestidos)	Compra ropa/piezas y usa el probador.

PARTNER CHARACTER (COMPAÑEROS)

Puedes invitar a personajes con los que intercambiar cartas de compañero en el Modo Historia así como a tu MySynth para que se unan a tu grupo antes de salir a cumplir una misión. En el menú principal elige **Community** (comunidad) → **Party** (grupo) → **Invite Partner** (invitar a compañero).

*Los compañeros no se incluirán en el número de miembros del grupo establecidos en las Party Settings (opciones del grupo) durante las partidas multijugador en línea. El número deberá reflejar el número de jugadores humanos.



Comportamiento del compañero

Compañeros:

- Acompañan al personaje, pero se mueven con autonomía durante las batallas y en tareas de apoyo. Es posible darles instrucciones a través de los botones de acceso rápido.
- Cambian de nivel cuando lo hace el personaje principal.
- Se recuperan tras un determinado periodo de tiempo tras quedar inutilizados para el combate. También podrán recuperarse con objetos de recuperación. Aunque el personaje no pueda luchar, su rango, etc., no disminuirá (a excepción de ciertas misiones de la historia).
- No pueden recoger objetos ni mesetas.



MISIONES

Las tareas que aceptan los mercenarios se conocen como Misiones. Una vez aceptada, reúne a tu grupo y ve a la zona donde se llevará a cabo la misma.

Aceptar misiones

Primero tendrás que ir a tu nave usando el teletransportador que hay en el centro de la ciudad. Allí podrás acceder al terminal para entrar en el mostrador de aventuras. El líder del grupo elige y empieza una misión, mientras que los otros miembros solo tendrán que seleccionar **Begin Mission** (comenzar la misión).

Volver de las misiones

Si superas, abandonas, o fracasas una misión (todos los jugadores menos los personajes compañeros que no puedan luchar) volverás a la nave. En algunos modos de juego y misiones podrás volver a la nave sin perder el progreso en la misión.

Si consigues superar la misión se te calificará con una nota que irá de C (la más baja) a S (la más alta), y en la que influyen factores como el tiempo tardado, monstruos derrotados,



etc. La recompensa en forma de objetos y mesetas que obtendrás vendrá determinada por el rango y la dificultad de la misión. También conseguirás Puntos de tipo (p.21) en algunas de las misiones.

Tipos de misiones

Para cada misión hay ciertas condiciones que tendrás que cumplir, modo de juego, miembros del grupo, LV (nivel), etc. Las condiciones del modo de juego estarán representadas por los siguientes iconos:

 **Historia**

 **Multijugador**

 **Multijugador en línea**

*Si no tienen icono, quiere decir que podrás acceder a ellas en todos los modos.

■ Story Mission (Misión de la historia)

Es una misión para un solo jugador que te permite avanzar en la historia y en la que se añadirán los miembros al grupo automáticamente. La historia principal se divide en capítulos, y las misiones principales en actos. Puedes guardar tu progreso entre estos actos. También podrás volver a la ciudad.



Después de superar una misión tendrás que hablar con el resto de personajes para recibir la siguiente misión o superar una misión libre si quieres avanzar en la historia. Puedes ver tu progreso en la historia en el **menú principal**, en el apartado de **Mission Data** (datos de la misión).

■ **Open Mission (Misión abierta)**

Son misiones que puedes aceptar libremente y que las completa un solo jugador. El tipo de dificultad va de **C** (la más fácil) a **S** (la más difícil).

■ **Tactical Mission (Misión táctica)**

Algunas zonas tienen misiones extendidas o misiones con objetivos especiales. Si las aceptas en los modos Multijugador y Multijugador en línea deberás añadir a otros miembros al grupo.

■ **Trade Mission (Misión comercial)**

Este tipo de misión estará disponible a medida que avance la historia. Un cliente te pedirá que les consigas un objeto determinado por el que te dará una recompensa.

■ Battle Mission (Misión de batalla) M O

Los jugadores pelearán entre sí siguiendo unas reglas determinadas. Los personajes compañeros no se podrán unir a estas misiones y para jugarlas se necesitan al menos dos jugadores. Se puede jugar por equipos o todos contra todos. Al comenzar la misión se te dará información para explicarte las reglas, y a continuación comenzará la partida.

■ Challenge Mission (Misión desafío) M O

Son misiones muy difíciles con reglas específicas como personaje fijo o Nivel de tipo. También está limitado el uso de los objetos. Los compañeros no se podrán unir a estas misiones y para jugarlas se necesitan al menos dos jugadores. Elige el tipo para comenzar la misión. Dependiendo de tu resultado se te concederán puntos de desafío, que aparecerán en tu tarjeta de compañero.

■ Urgent Missions (Misiones urgentes)

Estas son misiones urgentes que aparecerán de vez en cuando en el mostrador de aventuras y que desaparecen pasado un tiempo, así que presta atención o no podrás aprovecharlas.

MOSTRADOR DE TIPO

Acércate al mostrador de tipo para obtener servicios relacionados con los tipos de personaje. Hay cuatro tipos de personajes:

- Hunter** Habilidoso en el combate cuerpo a cuerpo. Fuerte en defensa y en ataque. Equipado con armas de mano. Recomendado para principiantes.
- Ranger** Habilidoso en el combate a distancia, es un excelente personaje de apoyo. Recomendado para jugadores medianamente habilidosos.
- Force** Duchos en el uso de la magia. Recomendado para jugadores experimentados.
- Vanguard** Expertos en varios tipos de combate, pueden desempeñar distintos papeles.

En el mostrador de tipo podrás cambiar el tipo de personaje (pagando una cuota), asignar Extend Points (Puntos de extensión) para mejorar o degradar la categoría de tus armas y personalizar tus habilidades.



Weapon Grade by Type (Grado de armas según el tipo)

A cada tipo de personaje se le concederá un grado de armas de la **C** (la más fácil) a la **S** (la más difícil) por cada una de las categorías de las armas. Sólo podrás equipar armas de igual o inferior grado que el de las armas de tu personaje.

Type LV (Nivel de tipo)

Cada tipo tiene su propio nivel. Cuando los puntos de tipo (que se conceden al superar misiones) alcanzan cierto valor, el nivel de tipo aumentará.

Al aumentar el nivel de tipo, los puntos de extensión para mejorar las habilidades de las armas también aumentarán y se añadirán más habilidades, que se podrán gestionar en el mostrador de tipo.

CAMPO

Las zonas de campo son donde se disputarán las misiones y se luchará contra los monstruos. Algunas de estas zonas tendrán un jefe final esperando al final. Derrota a este monstruo para completar la misión.



PANTALLA DE JUEGO



1 Indicador de objetivo

Información sobre el objetivo que está fijado.

2 Indicador de llaves

Estado de las llaves necesarias para abrir las puertas y las vallas láser.

3 Mapa del radar

Muestra las zonas que has explorado así como la localización de los miembros del grupo y los monstruos.

4 Cursor de fijación

Fija enemigos que estén dentro del radio de ataque automáticamente. Se volverá rojo cuando se fije a un enemigo.

5 Indicador de daños y recuperación

Daños al enemigo aparecen en blanco (en gris si es producido por otros miembros del grupo), los daños al grupo en rojo y los de recuperación en verde.

6 Ataques en cadena

Muestra el número de ataques en cadena.

7 Estado simple

El nivel que tienes (LV). Experiencia, HP/PP (puntos de salud/fotónicos) y el LV y HP de los miembros del grupo. El color que aparece al lado de cada personaje corresponde al color en el mapa del radar.

8 Indicador de explosión

Cuando se llene y parpadee una habilidad especial estará disponible, determinada por la raza.

9 Cuadro de acciones

Aquí se muestran las funciones de los botones de acción. Cuando abras el cuadro de acciones podrás cambiar fácilmente las armas y armadura y podrás usar artículos de tu inventario.



MAPA DEL RADAR

Los miembros del grupo se muestran usando el mismo color que en el estado simple. Cuando se muevan más allá del alcance del mapa, su icono parpadeará al borde de la que sea su dirección actual.

▲▲▲▲ Miembros del grupo

● Monstruo

● Trampa

● Zona de inicio

— Puerta de entrada

● Llave

● Zona objetivo

— Puerta por entrar

— Puerta cerrada





ESTADO SIMPLE

- ① Nombre de personaje/Icono de líder
- ② Icono de personaje
- ③ Indicador de explosión
- ④ Nivel/Experiencia
- ⑤ HP actuales (máx.)
- ⑥ PP actuales (máx.)





COMANDOS DE ACCIÓN

Pad analógico	Mover personaje. Mover visión de la cámara en primera persona.
Botones de dirección	Mover cámara. Seleccionar iconos de acceso rápido (mensajes y órdenes).
Botón X	Para esquivar (úsalo con el pad analógico), acceder, coger un objeto (mantén pulsado para varios objetos) o seleccionar.
Botón O	Mostrar cuadro de acciones. Cancelar.
Botón Δ	Artes fotónicas (cuerpo a cuerpo, técnica). Cargar disparo (mantén pulsado para cargar, suelta para atacar).
Botón □	Ataque (cuerpo a cuerpo, bala), artes fotónicas (bala, técnica). Muestra el menú de acciones (gestos visuales del personaje, etc.)

- Botón L** Restablece la cámara. Paso lateral (mantener pulsado mientras te mueves). Fijación (mantener pulsado). Cambiar cámara en primera persona (con el botón de dirección).
- Botón R** Defensa. Cambiar armas para una mano (cuando las manos izquierda y derecha estén equipadas con distintas armas).
- Botón START**
(inicio) Alternar con **menú principal**.
- Botón SELECT**
(selección) Alternar a iconos de acceso rápido (mensajes y órdenes), teclado simple.

Mover personajes

Usa el pad analógico para mover al personaje por el juego. Pulsa levemente para caminar o un poco más para correr. Mantén pulsado el botón **L** para dar un paso lateral.



Controles de la cámara

La cámara seguirá automáticamente al personaje del jugador. Pulsa el botón **L** para colocar la cámara detrás de este o usa los botones de dirección para volver a colocarla como quieras. Mantén pulsado el botón **L** mientras pulsas un botón de dirección para cambiar a vista en primera persona, luego usa el pad analógico para regular la cámara. Pulsa el botón **L** o **X** para volver a la vista normal.

Si usas ciertas armas de largo alcance, puedes usar la vista en 1ª persona para apuntar usando la retícula. Otros ataques no se pueden realizar usando la vista en 1ª persona. También te permite ver cosas que de otro modo no podrías ver. Esto es útil para encontrar objetos ocultos y trampas.

Fijación

Cuando haya monstruos dentro de tu radio de ataque, mantén pulsado el botón **L** para fijar a uno de ellos. Mientras esté fijado, tu movimiento mirará y seguirá al monstruo.

Cursor de fijación

Cuando haya un monstruo al alcance, el cursor de fijación se mostrará de la siguiente manera:

 Ataque/fijación no disponible

 Ataque/fijación disponible

 Ataque no disponible/ fijado

 Ataque disponible/fijado

 Ataque no disponible/escapó a la fijación

ATAQUE

Existen tres tipos de armas con distintos efectos.

Arma cuerpo a cuerpo Ataques directos a corta distancia, por ejemplo con espadas. Los ataques no consumen PP (puntos fotónicos), pero si combinas un arte fotónica, puedes usar PP para realizar ataques más poderosos.



- Armas de largo alcance** Para ataques a larga distancia, como pistolas y arcos. Los ataques consumen PP y al asociar artes fotónicas de balas aumenta la capacidad de munición. También puedes concentrar energía (cargar disparo) antes de atacar.
- Arma con técnica** Ataques con técnicas de artes fotónicas. Hay varios tipos; cada uno cubre distintas distancias y posee distintos atributos. Con la práctica se pueden realizar poderosos ataques. Usarla consume PP.
- Combo en cadena**
Los ataques continuados normales o con artes fotónicas (botón ) harán que se muestre una imagen con el número de la cadena. Si realizas un ataque técnico (botón ) mientras la imagen permanezca en pantalla, aumentará el poder en proporción al número de la cadena que se muestre. La imagen del combo en cadena volverá automáticamente a su valor poco después si no se realizan ataques.



Ataques combo/Ataques perfectos

Pulsa el botón  para un ataque normal; se pueden combinar hasta tres ataques en un combo. Si pulsas el botón justo en el momento adecuado en el segundo o tercer ataque, realizarás un ataque perfecto. El personaje brillará temporalmente e infligirá más daño de lo normal.

Cargar disparo

Sólo está disponible con las armas de largo alcance. Mantén pulsado el botón  brevemente para cargar y el arma empezará a brillar. Después de cierto tiempo, un aura de color mostrará que la carga está completa. Suelta el botón  para liberar un poderoso ataque que consumirá más PP. Si sueltas el botón  demasiado pronto, o si recibes daños mientras cargas, esta empezará de nuevo.

Efectos especiales

Dependiendo del ataque es posible infligir mayor daño o efectos de estado especiales a los enemigos. Los monstruos también pueden hacerte sufrir efectos a ti.

■ Disparar/Tirar/Derribar

Cuando consigas desequilibrar a tus enemigos, se encontrarán vulnerables y les podrás sorprender, por lo que es un buen momento para seguir atacando.

■ Anomalías de estado

Cambia el estado del enemigo a fuego, hielo, etc. Esto durará un breve periodo de tiempo o bien con un objeto o técnica de recuperación adecuados.

CÓMO USAR EL CUADRO DE ACCIONES

Durante una misión, mantén pulsado el botón  para mostrar los objetos, armas y armadura en el cuadro de acciones. Usa los botones de dirección y suelta el botón  para elegir el arma o armadura que quieras equipar o para usar un objeto.



Cuadro de acciones

- 1 Información de botones:** acción asociada con cada botón de acción.
- 2 Indicador del arma de la mano izquierda:** se muestra cuando la mano izquierda está equipada con un arma; el icono del arma parpadeará en rojo. Pulsa el botón **R** para cambiar.
- 3 Icono de arma equipada:** muestra el arma, la armadura y elemento.



Cuadro de acciones

En **Main Menu** (menú principal), selecciona **Items** (objetos) y a continuación **Weapons** (armas), **Armour** (armadura) o **Item** (objeto). Elige el equipo que quieres poner en el cuadro de acciones, luego selecciona **Add To Palette** (**Añadir al cuadro**) desde el menú. Elige un espacio para introducir el equipo. Hay seis espacios disponibles para las armas, armadura y objetos respectivamente. En el caso de las armas, un solo espacio puede contener una o dos armas para una mano o un arma para dos manos. El equipo se quita del mismo modo.

DEFENSA

Existen distintos modos de defenderte contra los monstruos.

Guard (Defensa)

Cuando estés equipado con un arma para dos manos o un arma para una con escudo, pulsa el botón **R** para defenderte. Se reducirá de forma considerable el daño y previene las anomalías de estado. Consume PP (puntos fotónicos).



■ Perfect Guard (Defensa perfecta)

Si usas Guard (defensa) en el momento oportuno al responder a un ataque, podrás ejecutar una defensa perfecta que elimina por completo el daño que recibas. Puedes contraatacar inmediatamente después de dejar de usar la defensa.

■ Perfect Guard with Shield (Defensa perfecta con escudo)

Una defensa perfecta con escudo te permite contraatacar al monstruo según los parámetros del escudo.

Esquivar

Pulsa el botón  mientras mantienes el pad analógico en una dirección específica para realizar un movimiento evasivo. Mientras esquives no recibirás daños, así que es útil para escapar de ataques o después de caer en trampas. Consume PP.

Defensa automática

Para los ataques desde el frente la defensa será automática. La eficacia de esta dependerá de tu evasión básica y de los parámetros de ataque.



JUEGO

APARICIONES DE MONSTRUOS

Los monstruos aparecerán y atacarán en puntos específicos del campo.

Monstruo líder

Cuando haya monstruos líderes, aparecerán de manera diferente a otros monstruos y, además de ser más poderosos, también pueden realizar funciones de apoyo. Estos líderes aparecerán en la sección de objetivo de la siguiente manera según sus habilidades de ayuda:



Líder



Aumenta el
ataque



Aumenta la
defensa



Aumenta la
inteligencia



Aumenta la
recuperación

Monstruo único

Algunos monstruos que están rodeados por un aura brillante cambiarán de pronto y se volverán poderosos, así que ataca con precaución. A veces sueltan objetos especiales.

HABILIDADES ESPECIALES POR RAZA

Cuando se cumplan ciertas condiciones, los humanos y los Newmans pueden adquirir un Mirage Blast; los Cast adquieren el arma SUV y las bestias el Nano Blast. Estas son armas muy poderosas que afectan a bastantes enemigos, además de servir de recuperadoras para los miembros del grupo.

Condiciones

Llega al nivel 10, compra el objeto necesario en la Shield-Weave Shop (tienda de módulos de escudo) y combínalo con tu escudo de cota de malla como un módulo.

Activación

Cuando el indicador de explosión esté lleno en el estado simple, quédate quieto y pulsa los botones  y  a la vez. El indicador de explosión aumenta al producir y recibir daños.



Anomalías de estado

Se pueden usar contra el enemigo usando las artes fotónicas o se pueden recibir de ciertos monstruos, sobrevenir de ciertas trampas, etc. Los iconos se muestran en el estado simple, como se muestra a continuación.



Fire (fuego): reducirá los HP (puntos de salud) lentamente durante cierto tiempo. No los reducirá hasta cero.



Shock: impedirá hacer algunos ataques, incluyendo algunas habilidades y usar algunas balas.



Ice (hielo): será imposible moverse durante cierto tiempo. Los ataques enemigos podrían bastar para que te descongeles.



Confused (confusión): los movimientos y los objetivos de los ataques se volverán aleatorios por un periodo de tiempo; con la confusión también pueden verse atacados objetivos aliados.



Infected (infectado): reduce la energía (stamina) y es más fácil sufrir anomalías de estado.



Poisoned (envenenamiento): los HP disminuirán durante cierto periodo de tiempo, aunque no se reducirán hasta cero.



Paralyze (parálisis): los enemigos no se pueden mover y los jugadores sólo se pueden mover durante cierto periodo de tiempo.



Sleep (sueño): Será imposible realizar cualquier ataque, movimiento o usar objetos. También será imposible defenderse, aunque un ataque enemigo te puede hacer despertar.

Slow (lentitud): el movimiento, los ataques, etc., serán más lentos.

CAMBIO DE ESTADO

La técnica puede provocar un cambio de estado, tal y como se muestra a continuación. Sólo un cambio de estado será efectivo cada vez y los niveles superiores tendrán prioridad.



Ataque y técnica incrementados.



Defensa y energía incrementadas.



Ataque y técnica disminuidos.



Defensa y energía disminuidas.

EXPERIENCIA

Derrota a los monstruos para recibir puntos de experiencia. Si otro personaje derrota al monstruo, siempre que hayas atacado, aunque sea una vez, recibirás un 70% de la experiencia (y el 100% cuando se trate de los jefes finales que aparecen en el vídeo).

SUBIR DE NIVEL

Aumenta la experiencia hasta cierto valor para subir de nivel. Esto mejora los parámetros en general y restablece los HP y cura las anomalías de estado.

INCAPACIDAD PARA LUCHAR

Si se reducen los HP a cero, no podrás luchar. A menos que tengas un objeto de recuperación, u otro jugador te ayude, la batalla habrá acabado para ti y volverás a la nave.

OBJETOS DEJADOS

Los objetos aparecen cuando derrotas a ciertos monstruos o destruyes contenedores. Pulsa el botón  cuando estés al lado para recogerlo. Las cajas amarillas contienen armas, las cajas azules contienen armaduras y las cajas verdes contienen objetos. Las cajas pequeñas doradas tienen mesetas.



ORDEN RÁPIDA

Los personajes compañeros decidirán y ayudarán en combate según su propio criterio. Sin embargo, según las circunstancias, podrás dar órdenes adicionales, conocidas como Quick orders (órdenes rápidas). Pulsa el botón SELECT (selección) para que se muestren los iconos de acceso rápido. En el modo Story (historia) se pueden seleccionar las órdenes rápidas; sin embargo, en los modos Multijugador y Multijugador en línea puedes cambiar entre Quick Orders (órdenes Rápidas) y Quick Text (mensaje rápido, que podrás introducir a través del teclado simple).

Tipos de órdenes

Free (libre):	actuar según propio criterio.
Melee (cuerpo a cuerpo):	da prioridad al ataque cuerpo a cuerpo.
Ranged (a distancia):	da prioridad a los ataques a distancia.
Heal (curación):	da prioridad a la curación/ayuda.
Follow (seguimiento):	da prioridad a seguir al jugador.



Blast Charge (carga explosiva): da prioridad a los ataques cargados.

Blast Release (liberar explosión): usa una Mirage Blast/arma SUV/Nano Blast cuando el indicador esté lleno.

CÓMO USAR TRAMPAS

Las trampas que compres en la tienda se pueden añadir y usar en el cuadro de acciones. Selecciona la trampa y pulsa el botón  para prepararla. La trampa se activará tras cierto tiempo y los enemigos dentro del radio de alcance recibirán daños o anomalías de estado.

SISTEMA

ARMAS

Existen tres tipos de armas diferentes, cuerpo a cuerpo, de largo alcance y técnica. También hay distintas formas de equipar las armas dependiendo del tipo, incluidas las armas para una y dos manos.

ARTES FOTÓNICAS

Las artes fotónicas te permiten realizar comandos que provocan mayor daño que un ataque normal, anomalías de estado, recuperación y otras funciones de ayuda, aunque consumen PP. Las funciones están divididas en ataque, bala o técnica.

PP (Puntos fotónicos)

Cada personaje tiene cierta cantidad de PP. Cuando el personaje use artes fotónicas, armas de largo alcance, cargas de disparo, defensa, evasión, etc., usará una parte de estos. Los PP se recuperarán automáticamente con el tiempo.

Cómo conseguir artes fotónicas

Estas vienen normalmente en los discos que compras en la tienda o vendrán en objetos sueltos. En **Main Menu** (menú principal), selecciona un disco en **Items** (objetos) → **Item** (objeto), y luego selecciona **Learn** (aprender) para obtener el arte. El arte se puede combinar con un arma en **Items** (objetos) → **Weapons** (armas) y se puede usar en combate.

Para devolver un arte aprendida a su disco, selecciona **Technics** (técnicas) en **Player Information** (información de jugador) y elige el arte que quieres olvidar.

Technic LV (Nivel de técnica)

Dependiendo del nivel de técnica, el alcance y el poder pueden variar. Aumenta el LV (nivel) de la técnica aprendiendo de un disco con mayor nivel.

Categorías de artes fotónicas y tipos

Existen tres tipos distintos de categorías de artes fotónicas que se muestran a continuación:

- Skill**
(Habilidad) Este arte fotónica se une a las armas de cuerpo a cuerpo. Incrementa el daño al atacar. Las habilidades específicas varían dependiendo del arma.
- Bullet (bala)** Se combina con las armas con balas. Añade efectos a las balas.
- Technic**
(técnica) Este arte fotónica se combina con armas de técnica. Puede realizar ataques, recuperación y servir de ayuda. Las técnicas se pueden combinar con todas las armas mágicas.

ARMADURA

Casi todas las armaduras poseen la forma de escudo cota de malla. Este tiene varios espacios en los que el usuario puede colocar módulos que le permitirán activar varios efectos. Los escudos cotas de malla y los módulos también tienen grados; los módulos con grados más altos no se pueden colocar en escudos cotas de malla de menor grado. Los módulos se colocan a través de **Items (objetos)** → **Armour (armadura)**. Un solo módulo se puede combinar a la vez con hasta seis escudos cota de malla.



ELEMENTOS DE ARMAS Y ARMADURAS

Incluso entre las mismas armas y armaduras, los valores de elementos y de los bonus pueden aumentar su valor monetario y aplicación. Si un monstruo tiene un elemento en concreto, será más efectivo si le atacas con el elemento opuesto.



Llama

Hielo



Rayo

Tierra



Luz

Oscuridad

OBJETOS

Existen dos tipos de objetos, los artículos de consumo, que desaparecerán de tu inventario una vez los uses, y objetos normales, que puedes usar, equipar e intercambiar.

Objetos poco frecuentes

Los objetos poco frecuentes se encuentran en cajas rojas que a veces sueltan algunos personajes. Si encuentras una en los modos Multijugador o Multijugador en línea, se mostrarán los detalles en pantalla y los podrán ver todos los jugadores.



MENÚ PRINCIPAL

Pulsa el botón START (inicio) mientras juegas para acceder al menú principal, tal y como se detalla a continuación.



OBJETOS

Echa un vistazo al inventario. En él verás:

❶ Total Items

El número de objetos que tienes en total y en cada categoría.

❷ List Window

Mira los objetos ordenados por categoría:

Weapons (armas), Armour (armadura), Item (objeto),

Clothes/Parts (ropa/partes). Estos iconos que te mostramos a continuación aparecen a la izquierda del objeto a modo de referencia:





Equipado



En el cuadro de acciones



No disponible



Grado (C/B/A/S)

③ Status Window

Aquí podrás consultar el estado del objeto seleccionado. Los números que aparecen en rojo indican un aumento, en azul un descenso y en verde si ya lo has adquirido (sólo en la tienda).

Cuando tienes un arma seleccionada:

- Logo del fabricante, grado, nombre del objeto
- Fabricante (veces mejorada)
- Ataque/Fuerza mágica (máx.) ■ Precisión (máx.)
- Elemento (bonus de elemento)
- Efecto especial, nivel de efecto
- LV (nivel) para poder equipar (nivel actual/grado)



Artes fotónicas usadas con un arma

- Botón, categoría, nombre
- Habilidad de artes fotónicas, balas y armas de largo alcance:

Coste en PP, o puntos fotónicos, (nivel -LV- en artes fotónicas)

Potencia de ataque (potencia actual)

Precisión (precisión actual)

- Ataque con arma cuerpo a cuerpo: potencia (máx.), precisión (máx.)
- Técnica con arma dotada de técnica: coste en PP (nivel en artes fotónicas), potencia mágica (potencia mágica actual)

△	Tornado Break	
PP Cst :	50	LV4
ATK :	124%(	376)
ACC :	100%(	79)
□	Attack	
ATK :	141(	304)
ACC :	21(	79)



Armadura (shield-weave) (escudo cota de malla)

■ Logo del fabricante, grado, nombre ■ Fabricante

■ Defensa (máx.) ■ Evasión (máx.)

■ Mente (máx.) ■ Energía (máx.)

■ Nivel (LV) requerido (nivel actual)

■ Módulo acoplado ■ Elemento, bonus de elemento

Armadura (Módulo)

■ Nombre del módulo

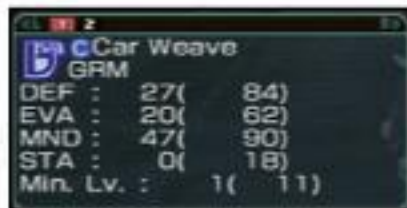
■ Logo del fabricante, grado, nombre del fabricante

■ Tipo de módulo ■ Efecto del módulo

■ Restricciones de nivel (LV) o elemento

Usar equipamiento

Las siguientes opciones aparecerán dependiendo del objeto/equipamiento que selecciones:





■ **Add to Palette (Añadir al cuadro):** pon el objeto en el cuadro de acciones.

■ **Link Photon Art (Asociar arte fotónica):** elige un arte fotónica y asóciala a un arma.

■ **Link Module (Asociar módulo):** elige un módulo y asócialo a un shield-weave (escudo cota de malla).

■ **Cancel All Links (Cancelar todas las asociaciones):** retira un módulo de todos los shield-weaves (escudo cota de malla).

Si se llena el espacio para objetos en el campo, envía los que no necesites al almacenamiento compartido. De este modo podrás recoger otros objetos más valiosos, como armas.

■ **Use (Usar):** usa el objeto directamente.

■ **Learn (Aprender):** usa un disco para aprender un arte fotónica.

■ **Drop (Dejar):** dejar en el suelo (sólo en el campo).

■ **Shared Storage (Almacenamiento compartido):** pon el objeto en almacenamiento compartido.

■ **Discard (Descartar):** tira los objetos que no necesites.



INFORMACIÓN DEL JUGADOR



Estadísticas



■ **Lv (nivel)/Raza**

■ **Tipo/Género**

■ **Habilidades especiales**

Te muestra la disponibilidad del Mirage Blast, armas SUV o Nanoblast.

■ **HP/PP**

Te indica la cantidad actual y el máximo de HP (puntos de salud) y PP (puntos fotónicos).

■ **ATK:** potencia de ataque básico

■ **DEF:** potencia defensiva básica

■ **ACC:** capacidad básica de precisión

■ **EVA:** capacidad evasiva básica

■ **TEC:** capacidad técnica básica

■ **MND:** fuerza mental básica

■ **STA:** energía básica

■ **Exp.:** experiencia

■ **Next LV**

Te muestra la cantidad de experiencia necesaria para incrementar LV (nivel).

■ **Meseta**

■ **Blessing**

Te muestra los efectos recibidos por el místico.

■ **MS Augmentation**

Te indica los efectos de la ayuda que brinda MySynth.

-  **Equipamiento:** verás una lista con todos los objetos equipados.
-  **Artes fotónicas:** te muestra una lista con todas las artes fotónicas adquiridas. Elige una aquí para devolverla a su disco.
-  **Tipos:** te enseña una lista del nivel de cada tipo, habilidades equipadas, puntos de extensión, grado y comparaciones de estado en el momento de cambiar.

MAPA

Te muestra un mapa con la información local pertinente. Usa los botones de dirección para mover la imagen y los botones **L** / **R** para utilizar el zoom.

DATOS DE MISIÓN

-  **Progreso:** te muestra el progreso en la historia principal y peticiones de clientes.
-  **Abandonar misión:** sal de la misión actual y vuelve a la ciudad.

COMUNIDAD

Grupo

- **Invite Partner (Invitar a compañero)**
El líder puede invitar a MySynth y a otros personajes a unirse al grupo.
- **Leave Party (Abandonar grupo)**  
Los miembros de un grupo pueden seleccionar volver al mostrador de partidas.
- **Disband Party (Disolver grupo)** 
El líder del grupo puede disolver el grupo y volver al Matching Counter (mostrador de partidas).

- **Remove Member (Eliminar miembro)**  
El líder del grupo puede devolver a un miembro al Matching Counter (mostrador de partidas). Podrán volver con una invitación.
- **Party Settings (Configuración del grupo)** 
El líder del grupo podrá cambiar la configuración preestablecida.

 Correo ordinario

Intercambia mensajes con amigos y entérate de anuncios oficiales.

 Tarjeta de compañero

Una tarjeta con la información de tus personajes y sus estadísticas para que las intercambies con amigos. Recuerda que los 8 personajes comparten la misma tarjeta.

 Partner Cards (Tarjetas de compañero)

Elige un amigo para ver y gestionar su tarjeta de compañero.

 Partner List (Lista de compañeros)

Mira y gestiona los personajes de tu amigo.

 Your Card (Tu tarjeta)

Esta es la tarjeta que tú les puedes pasar a los demás. También puedes añadir comentarios.



■ **Send (Enviar)**

Cuando haya otros jugadores en tu grupo, podrás darles tu tarjeta. Si desean recibirla, te registrarán como amigo suyo.

■ **Receive Card (Recibir tarjeta)**

Recibe una tarjeta para registrar como amigo a ese personaje. Puedes tener hasta cuatro tarjetas sin recibir a la vez, aunque, a medida que vayas recibiendo nuevas tarjetas, se borrará la más antigua.

■ **Edit Card Name (Editar nombre de tarjeta)**

Cambia el nombre en tu tarjeta. Por defecto, aparecerá el nombre del primer personaje. El nombre de la tarjeta se guardará para los 8 personajes.

■ **Ranking Data (Datos de la clasificación)**

Compara tus resultados con los de tus amigos en diferentes categorías.



Blacklist (Lista negra)

Gestiona tu lista de jugadores bloqueados.

Quick Text (Textos rápidos)

Registra accesos rápidos de mensajes que mostrar durante el juego.

Auto Words (Mensajes automáticos)

Configura mensajes para que aparezcan en ciertas situaciones durante el juego.

Chat Log

Consulta los datos registrados de los chats.

SISTEMA

 **Guardar:** guarda tus progresos en el juego sólo desde la ciudad.

 **Opciones**

- **Text Display Speed:** configura la velocidad a la que se ven los mensajes.
- **Music Volume (Volumen de la música)**
- **Sound Effect Volume (Volumen efectos sonoros)**
- **Radar Map Display:** configura el radar en función a Direction (dirección) o Camera (cámara).
- **Detailed Display:** decide cómo aparecerán los iconos de botones cuando haya comandos disponibles.
- **Main Menu Cursor Position:** configura el cursor del menú para volver arriba al abrir, o para que mantenga su posición anterior.
- **Character Data Display** : decide si quieres que aparezca información del personaje sobre su cabeza cuando esté en el campo.
- **Camera Controls:** decide cómo quieres que funcione la cámara; siguiendo al jugador o en primera persona.
- **Weapon/Technic Swap:** decide de qué manera intercambias las técnicas para armas de una sola mano y algunas armas mágicas; manteniendo pulsado el botón o pulsando una vez.

- **Lock-On:** decide cómo quieres usar la fijación; manteniendo pulsado el botón o pulsando una vez.
- **[L]/[R] Button Settings:** cambia las funciones asignadas a los botones **L** y **R**.
- **Back (Atrás)**
- **Return to Default (Restaurar configuración original)**
- 🔄 **Volver a la pantalla de títulos**

Deja la partida a la que estás jugando y vuelve a la pantalla de títulos. No olvides que la función de guardado no se realiza de manera automática, por lo que se perderá cualquier progreso que no hayas guardado tú.

MULTIJUGADOR

Hasta 4 jugadores podrán jugar con el Modo Ad hoc. Recibe misiones en el mostrador de aventuras, crea un grupo con tus amigos, y ve al campo a luchar!

EMPEZAR A JUGAR

Tras haber creado o seleccionado un personaje, elige **Multiplayer** (multijugador) en la pantalla de títulos. Los jugadores podrán entonces seleccionar de diferente manera dependiendo de quién sea el líder del grupo o miembro del mismo.

Líder

El líder del grupo debe seleccionar **Form Party** (crear un grupo). Cuando los otros se vayan uniendo al grupo, aparecerán sus nombres. Cuando estén todos los miembros, el líder deberá seleccionar **Begin Party Play** (empezar partida en grupo) para comenzar a jugar.

Miembro

Elige Join Party (unirse al grupo) y elige el perfil del líder.



La partida empezará en la zona de la ciudad. Prepárate en la nave antes de comenzar una misión. Cuando el líder seleccione una misión, esta dará comienzo.

MULTIJUGADOR EN LÍNEA

Afronta misiones con otros jugadores de todo el mundo con el Modo infraestructura.

El servicio de multijugador en línea es gratuito. Dependiendo de tu proveedor de Internet, tendrás que pagar tarifas de conexión. Este servicio podría suspenderse de forma permanente tras un cierto periodo de tiempo. También necesitarás una cuenta PlayStation®Network.

Adquirir una licencia Little Wing

- 1 En el menú inicial, selecciona **PlayStation®Network → PlayStation®Store**.
- 2 Selecciona **Enter Code** (introducir código). Encuentra el código de 12 dígitos proporcionado con este manual e introdúcelo para registrar el producto y recibir tu licencia Little Wing.

Inicia el modo Internet Multi Mode

Selecciona **Online Multiplayer** (multijugador en línea) en la pantalla de títulos. El sistema PSP™ entrará en PlayStation®Network. Pulsa en **Agree** (acepto) cuando aparezca el contrato de licencia con el usuario final para poder continuar.

MOSTRADOR DE PARTIDAS

Aquí es donde encontrarás a otros jugadores con los que podrás unirte a un grupo, intercambiar emails, etc.

Selección de universo (servidor)

El símbolo ★ te indica el número de jugadores en cada servidor. Recuerda que la creación de partidas solo tendrá lugar entre jugadores del mismo servidor. Asegúrate de que tus amigos y tú estáis en el mismo servidor si os queréis unir.

Menú del mostrador de partidas

Elige Universe (un universo) y accederás al menú Matching Counter (mostrador de partidas).



■ View Party List

Busca cualquier tipo de partidas creadas en este momento. Elige un grupo de la lista para unirte.

■ Form Party

Como líder, podrás decidir qué reglas y condiciones se siguen en tu grupo. Elige **Form a Party (formar grupo)** para volver a la ciudad y esperar a otros miembros.

No olvides que las condiciones son una referencia para los jugadores que busquen unirse, pero no limitarán las posibilidades de unirse a un grupo. Cuando el líder dé comienzo a la misión, el grupo dejará de estar disponible en el mostrador de partidas.

■ Find Party (Buscar grupo)

Busca un grupo en función de las condiciones establecidas por el líder del mismo. Luego elige uno de la lista.

Conditional Search (buscar por condiciones): elige buscar por condiciones.

Friend Search (buscar amigos): encuentra un grupo con amigos registrados.

Party Search (buscar grupo): introduce el nombre de un grupo para buscarlo.

■ **Simple Mail (Correo ordinario)**

Intercambia correos con amigos registrados.

PROTOCOLO DE COMPORTAMIENTO Y LISTAS NEGRAS

Por favor, compórtate de acuerdo a los siguientes puntos:

- El nombre que elijas será visto por cualquiera, por lo tanto evita nombres que puedan resultar ofensivos para los demás.
- Las funciones de Chat y Simple Mail (correo ordinario) permiten las charlas casuales entre jugadores. Sé respetuoso con los demás jugadores y evita decir cosas que pudieran resultar ofensivas.
- Otros jugadores pueden ver las conversaciones del chat. Ten cuidado de no proporcionar información personal ni nada que pueda infringir la ley.



- Si, durante una partida, apagas tu sistema PSP™ o abandonas el modo Multijugador en línea, causarás molestias a otros jugadores. Abandona la partida desde la ciudad.

Blacklist (Lista negra)

Añade a un jugador a tu lista negra para impedir que aparezca al crear una partida o que te envíe un email.

ACCESOS RÁPIDOS EN EL CHAT

- Pulsa SELECT (selección) para activar la ventana de accesos rápidos. Usa los botones de dirección ◀ ▶ para alternar las órdenes rápidas y mensajes rápidos, y ↑ ↓ para seleccionar un mensaje. Quick Messages (mensajes rápidos) te permite enviar mensajes listados en **Main Menu** (menú principal) → **Community** (comunidad) → **Quick Text** (textos rápidos).

TECLADO SIMPLE

Pulsa SELECT (selección) dos veces para activar el teclado simple. Con él podrás introducir un mensaje directamente.



MENSAJES AUTOMÁTICOS

Muestra mensajes automáticamente según la situación. Puedes configurarlos en **Community → Auto Words** (mensajes automáticos).

ACCIONES

Llama la atención en áreas de la ciudad realizando acciones. Dichas acciones son además una manera divertida de expresar personalidad.

JUGAR EN LÍNEA

Los dos modos multijugador varían del modo Historia de la siguiente manera:

DISEÑO DEL CAMPO

Puntos de control

Se encuentran en el campo, cerca de la entrada. Crea un punto de control con el botón  (parpadeará en color blanco) para configurarlo como una ubicación de teletransporte.

Teletransportadores

En algunos casos, los teletransportadores se encuentran antes de la zona del jefe final. Todos los miembros del grupo deberán reunirse antes de poder activarlo.

COGER OBJETOS

Intercambio de objetos

El lugar para hacerlo es el café de la ciudad. Mira la página 12 para una descripción más detallada.

Colocar objetos

Ya sea en el campo o en Tu habitación, elige **Drop (dejar)** en **Items (objetos)** para dejar un objeto en el suelo. De este modo, otros jugadores podrán cogerlo. Los objetos de recuperación, potenciadores y objetos para trampas no se podrán intercambiar aquí.

En Challenge Missions (las misiones desafío), podrás colocar todos los objetos que no tengas en el cuadro de acciones.



OBJETOS DEJADOS

Los objetos dejados en el suelo que encuentres varían según el jugador. Sólo tú podrás recoger los objetos que aparezcan en tu pantalla. Si otro jugador recoge un objeto poco frecuente, los detalles del mismo aparecerán en las pantallas de todos los jugadores.

PARTNER CARD UPDATE

Cuando juegues con un amigo registrado, la Partner Card (tarjeta de compañero) se actualizará automáticamente con la información y estadísticas más recientes. Puedes comprobar la información de las tarjetas de compañero en **Community (comunidad)** → **Partner Card (tarjeta de compañero)** → **Partner List (lista de compañeros)**.

MODOS PARA UN JUGADOR

En estas modalidades, el modo Story (historia) y los contenidos de las misiones, fuerza de los monstruos, etc., cambiarán. Para realizar las misiones como un solo jugador, realiza el proceso siguiente. Recuerda que los personajes compañeros pueden añadirse en cualquier modalidad de juego.

Iniciar modo Multijugador como un solo jugador

Selecciona **Form Party** (crear un grupo) en Matching Counter (el mostrador de partidas). Allí, elige **Party Play** (partida en grupo) y no esperes a que se unan otros miembros.

Jugar al modo Multijugador en línea como un solo jugador

Selecciona **Form Party** (crear grupo) en el mostrador de partidas, y selecciona **Form a Party** (crear un grupo) para jugar como un solo creador. Sin embargo, a menos que crees una contraseña para el grupo, otros jugadores podrán unirse. No podrán unirse a tu grupo cuando una misión esté teniendo lugar.



ASISTENCIA TÉCNICA

Para información sobre asistencia técnica en tu región consulta:

www.sega-europe.com/support. Regístrate en: www.sega-europe.com para obtener noticias exclusivas, competiciones, actualizaciones por email y muchas cosas más.



PHANTASY STAR™ PORTABLE 2

© SEGA. SEGA, the SEGA logo, PHANTASY STAR and PHANTASY STAR UNIVERSE are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. Without limiting the rights under copyright, unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, renting, broadcast, public performance or transmissions by any means of this Game or accompanying documentation of part thereof is prohibited except as otherwise permitted by SEGA.



SEGA®



PHANTASY STAR™ PORTABLE 2



For more information on this game and to download the full user manual, please visit: <http://help.sega.com/>



Pour plus d'informations sur ce jeu et pour télécharger le mode d'emploi complet, veuillez visiter : <http://help.sega.com/>



Bitte besuche <http://help.sega.com/>, um weitere Informationen zu diesem Spiel zu erhalten und das komplette Benutzerhandbuch herunterzuladen.



Per ulteriori informazioni su questo gioco e per scaricare il manuale completo, visita il sito <http://help.sega.com/>



Para obtener más información sobre este juego y descargar el manual del usuario completo, visita el sitio web: <http://help.sega.com/>